NINTENDO GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE

05/04 Ausgabe 84 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Lux. € 3,75;
Frankreich, Italien, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO MAGAZIN

Leon aus
RESIDENT EVIL 4

POKÉMON CHANNEL

TEST: Die Sammelmonster erobern den GameCube!

KNIGHTS OF THE TEMPLE

TEST: Das Mittelalter-Spektakel endlich auf dem Prüfstand.

EXKLUSIV: DAS REVOLUTIONÄRE COMEBACK

RESIDENT EVIL 4

6-SEITEN-REPORTAGE: Capcoms Horrorschocker ausführlich angespielt.
Unsere Eindrücke, exklusives Bildmaterial plus Entwickler-Interview!

NUR FÜR DEN GAMECUBE

HARVEST MOON

DER KNALLER: Erfahrt im Test, warum ihr Ubisofts geniale Simulation braucht.

SAM FISHER IN BESTFORM

SPLINTER CELL 2

SCHLEICH-HIT: Der Stealth-Action-Hammer für den Game Boy Advance? Die Antwort gibt's im Test!

05
4 194373 903306

EDITORIAL

GameCube im Softwarerausch

ZEIT FÜR LEGENDEN

PlayStation-Veteranen erobern den Cube.

SNAKE UND SEINE KUMPELS

Mit welchen Spielen verknüpfen Videospielefans die Beliebtheit der PlayStation? Richtig. Mit *Final Fantasy, Resident Evil* und *Metal Gear Solid*. Und was vor einigen Jahren noch absolut undenkbar erschien, ist nun Realität geworden. Die bekanntesten PlayStation-Spielemarken geben sich nun auf dem GameCube ein Stelldichein – und zwar in gänzlich neuen Episoden. Nachdem *Final Fantasy* mit *Crystal Chronicles* in der letzten Ausgabe bereits ein fulminantes Nintendo-Comeback hinlegte, schicken sich nun *Metal Gear Solid* und *Resident Evil* an, für Furore zu sorgen. Wer wirklich alles über diese beiden Titel erfahren will, ist bei uns genau richtig. Pünktlich zur Veröffentlichung von *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* versorgen wir euch in einem 28-seitigen Sonderheft mit allen Infos, die man braucht. Darunter exklusive Interviews, geheime Screenshots und vieles mehr. Ebenso spannend ist unsere große Reportage zu *Resident Evil 4*. Wir durften als einziges Nintendo-Magazin Deutschlands der exklusiven Enthüllung in den USA beiwohnen und verraten in dieser Ausgabe, warum es sich hierbei schlichtweg um das revolutionärste Sequel der *Resident Evil*-Reihe handelt. Sicher ist: Selbst die größten *Resident Evil*-Fans werden ins Staunen kommen!

INFO-CENTER & CONTROLLER-CHECK

Die Einführung des Detail-Checks vor einem halben Jahr kam nicht nur bei den Lesern hervorragend an, sondern auch bei Konkurrenzmagazinen, die mit billigen Nachahmungen auf unser aufwendiges Test-Verfahren reagierten – das übrigens nach wie vor einzigartig ist. Genauso einzigartig wie Controller-Check und Info-Center, die es ab sofort ebenfalls exklusiv bei uns gibt. Das Info-Center, das alleine schon satte elf Seiten umfasst, enthält alles Wissenswerte über geplante und erhältliche Nintendo-Spiele, was man sich nur wünschen kann. Weniger umfangreich, aber ähnlich nützlich ist der Controller-Check, mit dem wir jeden großen Test ausstatten. Hier unterziehen wir nicht nur die Steuerung einer kritischen Bewertung, sondern verraten auch, mit welchen Funktionen die einzelnen Controller-Tasten belegt sind. Damit dürfte das Magazin rechtzeitig zum siebten Geburtstag, den wir mit der nächsten Ausgabe feiern, informativer denn je sein! Schöne Zeit,

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

ES GIBT IHN WIRKLICH!

Der Kontakt zu unserem Japan-Korrespondenten wird normalerweise fast ausschließlich über E-Mails und Telefonate gepflegt. Viel schöner war es, als uns Warren Harrod Anfang März einen Besuch in der Redaktion abstattete.

Hintere Reihe, von links nach rechts:
Warren Harrod (Japan-Korrespondent)
Yves Nawroth (Redaktion)
Kerstin Springer (Redaktion)
Sascha Dowidat (Praktikant)
Lars Kromat (Layout)

Vordere Reihe, von links nach rechts:
Hans Ippisch (Redaktion)
Udo Crnjak (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
Florian Hannich (Layout)
Wojtek Pruchnicki (Layout)

INHALT 05/2004

NEWS

6 Allgemeine News

68 Import-News

REPORTAGE

10 Final Fantasy unter der Lupe

RUBRIKEN

51 Abonnenten-Werbung

55 Abonnenten-Werbung

78 Feedback

72 Hardware & Zubehör

96 Impressum

22 Infocenter

96 Inserentenverzeichnis

74 Leserbriefe

97 Nachspiel

98 Vorschau

95 Zeugnis

SPIELEREGISTER

Aggressive Inline....84
Aladdin....23
Bad Boys II....8
Baldur's Gate: Dark Alliance....85
Batman: Rise of Sin Tsu....82
Bobobou Boubobo....70
Catwoman....20
Conflict Desert Storm II....84
Crash Nitro Cart....83
Die Sims brechen aus....83
Disney's Magical Quest 3....23
Disney's Tricky Mickey....23
Dragon Ball Z: Taiketsu....66
Dragon's Lair 3D....63
Final Fantasy: Crystal Chronicles....90
Goblin Commander....52
Harry Potter und der Gefangene von Askaban....6
Harvest Moon: A Wonderful Life....40
Kirby Air Ride....24
Kirby Star Mirror Labyrinth....69
Kirby: Nightmare in Dreamland....85
Knights of the Temple....44
Megaman Battle Chip Challenge....24
Metal Gear Solid: The Twin Snakes....34, 86
Metroid: Zero Mission....64
MVP Baseball 2004....68
Need for Speed: Underground....82
Phantasy Star Online III....7
Pitfall: Die verlorene Expedition....56, 23
Pokémon Channel....48
Pokémon Colosseum....8
Powerpuff Girls: Kampf den Gurkenschurken....23
Resident Evil 4....14
Shining Force: Auferstehung des schwarzen Drachen....7
Shining Soul II....24
Shrek 2....70
Sonic Heroes....84
Spider-Man 2....9
Splinter Cell: Pandora Tomorrow....65
SpongeBob: Schlacht um Bikini Bottom....83
Tak und die Macht des Juju....60
Teenage Mutant Ninja Turtles....62
Wario Ware Inc.: Mega Party Game$....70

REPORTAGE

10 FINAL FANTASY UNTER DER LUPE

Bisher waren die Rollenspiel-Entwickler auf dem GameCube nicht sehr zahlreich vertreten. Ob sich das in Zukunft ändert, erfahrt ihr ab Seite 10 in unserer ausführlichen Reportage.

VORSCHAU

14 RESIDENT EVIL 4

Endlich!! Neue Bilder, neue Artworks und neue Informationen. Erfahrt vollkommen neue Einzelheiten zum kommenden Gruselschocker. Zu lesen ab Seite 14.

TEST
34 METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES

Udo hat sich ausgiebig mit Solid Snakes neu aufgelegtem Abenteuer befasst. Seinen gnadenlosen Test könnt ihr ab Seite 34 lesen.

TEST
44 KNIGHTS OF THE TEMPLE

TDK entführt euch ins 12. Jahrhundert und präsentiert euch ein atmosphärisch gelungenes Schwert-Spektakel. Alle Einzelheiten gibt's im Test ab Seite 44.

TEST
48 POKÉMON CHANNEL

Nintendo veröffentlicht das abgedrehte Point&Click-Adventure endlich auch in Europa. Kerstin hat sich ausgiebig mit dem Titel beschäftigt. Ihren Test findet ihr ab Seite 48.

VORSCHAU

GAMECUBE

20 Catwoman
Scharfe Krallen, scharfe Kurven!
14 Resident Evil 4
Grauen in neuer Dimension!

TEST

GAMECUBE

23 Disney's Tricky Mickey
63 Dragon's Lair 3D
52 Goblin Commander
40 Harvest Moon: A Wonderful Life
24 Kirby Air Ride
44 Knights of the Temple
34 Metal Gear Solid: The Twin Snakes
56 Pitfall: Die verlorene Expedition
48 Pokémon Channel
23 Powerpuff Girls
60 Tak und die Macht des Juju
62 Teenage Mutant Ninja Turtles

GAME BOY ADVANCE

23 Aladdin
66 Dragon Ball Z: Taiketsu
23 Disney's Magical Quest 3
24 Mega Man Battle Chip Challenge
64 Metroid: Zero Mission
23 Pitfall: Die verlorene Expedition
24 Shining Soul II
65 Splinter Cell: Pandora Tomorrow

KOMPLETTLÖSUNG

90 Final Fantasy: Crystal Chronicles
86 Metal Gear Solid: The Twin Snakes

CHEATS & CODES

GAMECUBE

84 Aggressive Inline
82 Batman: Rise of Sin Tsu
84 Conflict Desert Storm II
83 Die Sims brechen aus
82 Need for Speed Underground
84 Sonic Heroes

GAME BOY ADVANCE

85 Baldur's Gate: Dark Alliance
83 Crash Nitro Cart
85 Kirby: Nightmare in Dreamland
83 SpongeBob: Schlacht um ...

NEWS

Täglich aktuelle News sowie Videos zu Spielen findet ihr unter WWW.N-ZONE.de

N-ZONE TOPS & FLOPS

TOPS

1. RESIDENT EVIL 4
Die Kultserie ist zurück und besser denn je!

2. METAL GEAR SOLID
Das GameCube-Remake überzeugt auf ganzer Linie.

3. GOBLIN COMMANDER
Überraschend starke Strategiekost von Bigben Interactive

4. KNIGHTS OF THE TEMPLE
So stellt man sich beste Hack&Slay-Kost vor!

5. POKÉMON CHANNEL
Das erste *Pokémon*-Spiel für den GameCube!

FLOPS

1. DRAGON BALL Z
Leider bietet das neue GBA-Spiel nur was für Fans!

2. SCHILDKRÖTEN-SUPPE
Das neue *Turtles*-Spiel kommt nicht an den Klassiker ran.

3. VERPUFFT
Das neue *Kirby*-Spiel bietet nur Durchschnittskost.

4. POWERPUFF GIRLS
Dieser Titel enttäuscht auf ganzer Linie.

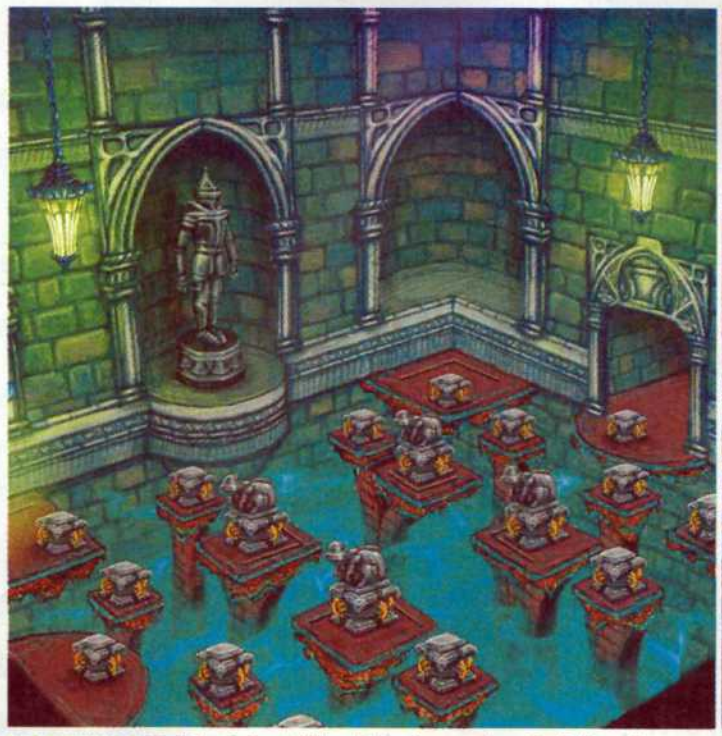
5. Disney's Tricky Mickey
Für Fans und Kinder okay, für alle anderen enttäuschend.

Harry Potter und der Gefangene von Askaban

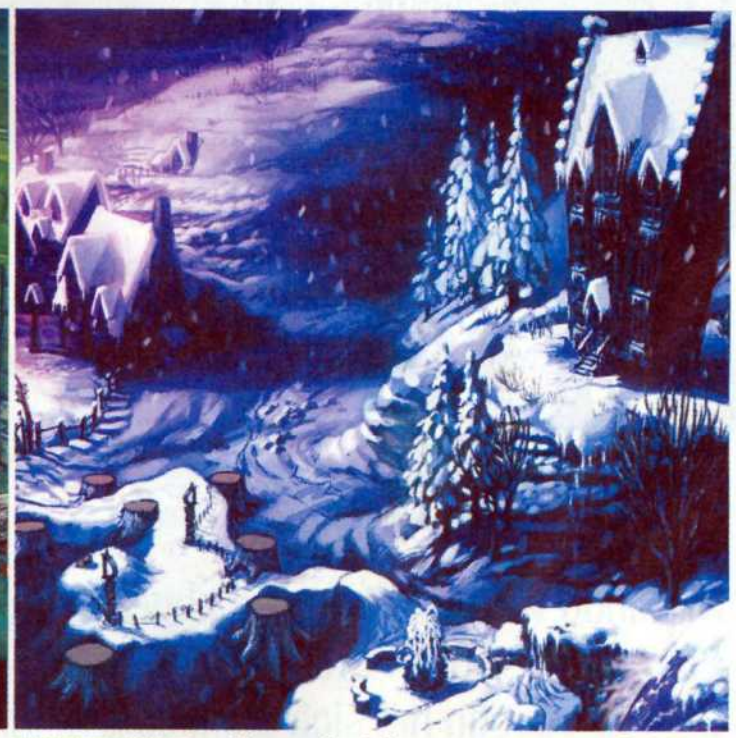
ACTION-ADVENTURE **Pünktlich zum Start des neuen Kinofilms kehrt Harry zurück.**

Am 3. Juni 2004 soll hierzulande der nächste Harry-Potter-Film anlaufen. Passend dazu spendiert uns Electronic Arts im Sommer das Videospiel für PC, Xbox, PlayStation 2, GameCube und Game Boy Advance. Nach dem qualitativ soliden letzten Harry-Potter-Spiel *Harry Potter und der Stein der Weisen* versprechen uns die Entwickler eine weitere Qualitätssteigerung. Zum ersten Mal in einem Harry-Potter-Spiel dürft ihr dabei die Missionen mit Harry, Ron und Hermine spielen. Dabei müsst ihr euch die jeweiligen Stärken und Schwächen der Charaktere zunutze machen, um den Kampf gegen die gefährlichen Dementoren zu bestehen. Ihr werdet auf viele neue Kreaturen und Gegner treffen und euch in zahlreichen Mini-Spielen beweisen müssen. Auch der Flug auf Seidenschnabel, dem mysteriösen Hippogreif, wird im neuesten Abenteuer enthalten sein. Als besonderes Feature integrieren die Entwickler eine Linkmöglichkeit zwischen der GameCube- und der Game-Boy-Advance-Fassung, welche euch einen Sammelkarten-Austausch sowie die Aufzucht einer Eule bietet. Das erinnert doch schwer an *Pokémon*. Erwartet schon bald viele neue Informationen zu Harrys magischem Adventure! **(fs)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.de
Termin: Sommer 2004



KOPFNUSS Zahlreiche Rätsel lockern das Spiel auf.



WINTERLICH Eine Konzeptzeichnung zum neuen Spiel.

NEWSTICKER

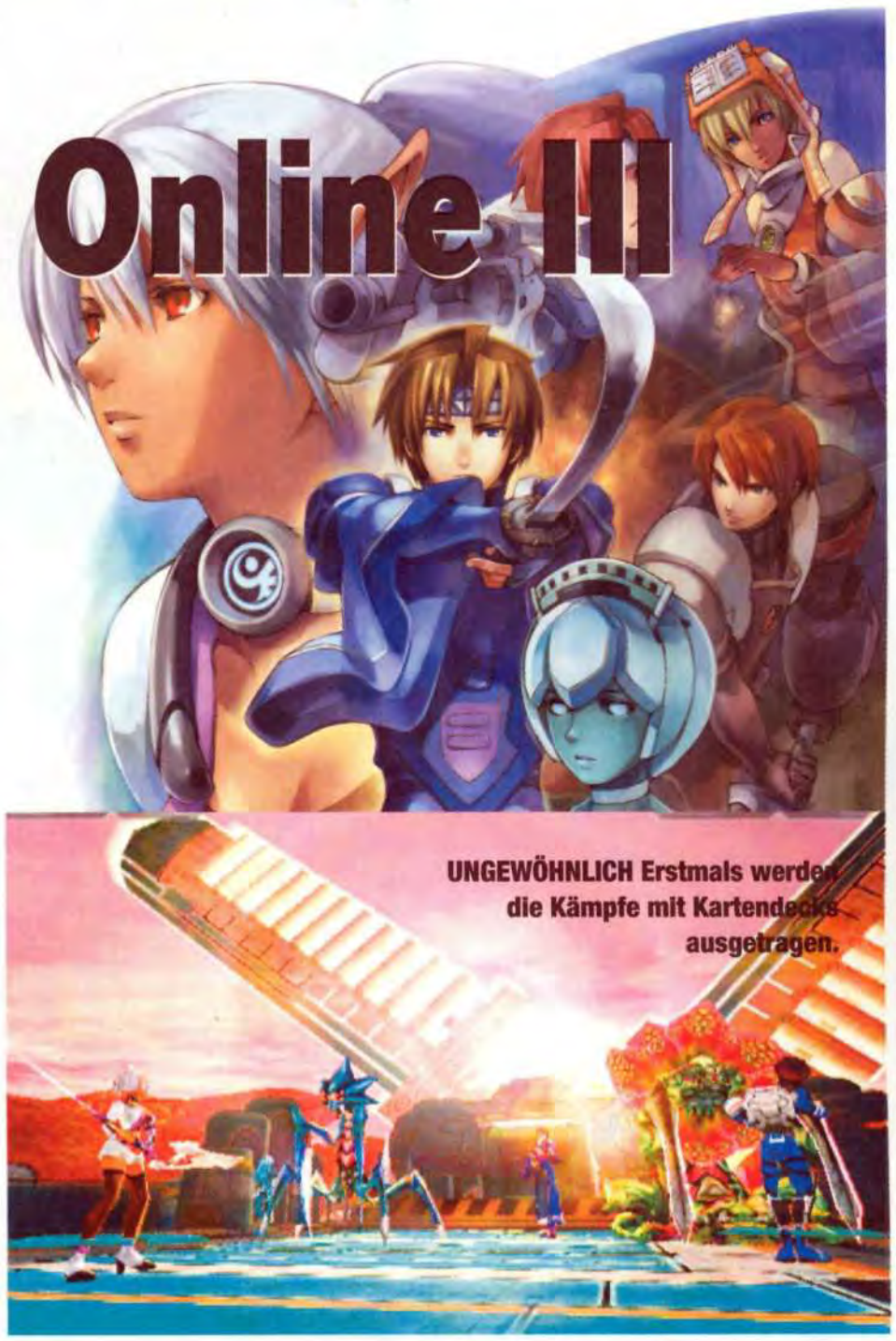
+++ INTERNATIONAL GAME AWARDS Der Musiksender MTV wird neben seinen normalen Awards in diesem Jahr zum ersten Mal auch die International Game Awards zeigen. Im August wird eine 90-minütige Show veranstaltet. **+++ VIDEOS FÜR DEN GAME BOY** In der zweiten Jahreshälfte möchte Majesco in Europa ein Modul auf den Markt bringen, mit dem man Videos auf dem GBA abspielen kann. Derzeit passen 45 Minuten Video auf ein Modul, in Zukunft sollen es sogar 90 Minuten werden. In den USA sollen ab dem 1. Mai die ersten Filme mit Inhalten von Nickelodeon veröffentlicht werden. **+++ ACTIVISION VERKLAGT** Eine Vertretung von Activision-Aktionären reichte in den USA Klage gegen Activision ein. Dem Unternehmen wird vorgeworfen, die Einkünfte und das Vermögen vom 1. Februar 2001 bis zum Dezember

Phantasy Star Online III

ROLLENSPIEL Neues Futter für alle Online-Rollenspiel-Fans

Darauf haben Online-Spieler gewartet. Nach Monaten der Ungewissheit, hat Atari die Veröffentlichung von *Phantasy Star Online III: C.A.R.D. Revolution* jetzt offiziell für Europa bekannt gegeben. Der Nachfolger des grandiosen Rollenspiel-Hits für den GameCube aus dem Hause Sega wird erstmals ein neuartiges Karten-System bieten. Eingebettet in die faszinierende Fantasywelt, dürft ihr eine umfangreiche Kartensammlung aufbauen, um anschließend spannende Kämpfe auszutragen. Dabei könnt ihr auswählen, ob ihr ein Item-Deck für die Hunter erstellen möchtet oder euch die böse Seite fasziniert und ihr ein Deck der Arks aufbaut. Sammelt so viele Karten wie möglich mit diversen Waffen und Items, um in den unzähligen Kämpfen auf ein schlagkräftiges Deck zurückgreifen zu können. *Phantasy Star Online: C.A.R.D. Revolution* kann online und offline gespielt werden. Alle Fans dürfen sich im Story-Mode auf die Fortsetzung der spannenden Geschichte um den Krieg der Arks gegen die Hunter freuen. Wer zwei bis vier Freunde zur Hand hat, kann seine Kräfte aber auch in diversen Multiplayer-Modi messen. Zusätzlich trefft ihr in der Lobby bekannte Hunter aus *Episode I & II*. Alle Rollenspielbegeisterten werden sich allerdigns noch bis zum 13. Mai gedulden müssen, denn dann erscheint der lang ersehnte Nachfolger endlich. **(sd)**

Hersteller: Atari
Internet: www.sega.com
Termin: 13. Mai



UNGEWÖHNLICH Erstmals werden die Kämpfe mit Kartendecks ausgetragen.

Shining Force
Auferstehung des schwarzen Drachen

ROLLENSPIEL Eine Rollenspiel- Legende aus dem Hause Sega kehrt zurück. Der perfekte Titel für die Westentasche?

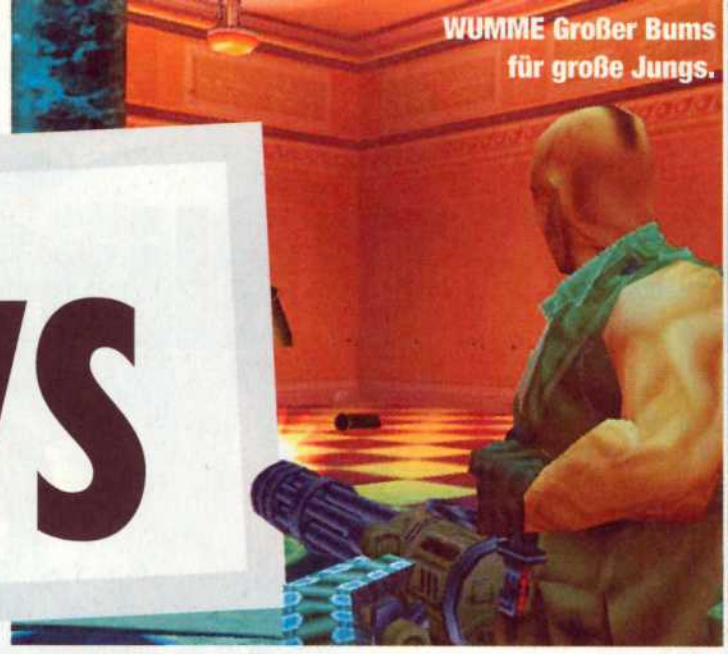
Der Rollenspielklassiker *Shining Force* erlebt auf dem Game Boy Advance eine Wiedergeburt. Und dem Titel *Shining Force: Auferstehung* des schwarzen Drachen veröffentlicht THQ ein Remake des ursprünglichen Mega-Drive-Titels. Ihr schlüpft in die Rolle des jungen Ritters Max, der vom König beauftragt wird, Unruhestiftern im Königreich das Handwerk zu legen. Schnell findet ihr euch in zahlreichen Kämpfen wieder, die rundenbasiert ausgetragen werden. Im Gegensatz zu *Shining Soul* ist *Shining Force* ein Strategie-Rollenspiel, Action-Elemente gibt es kaum. Fans werden viele Charaktere wiedererkennen und auch die Schauplätze wurden beibehalten. Allerdings werdet ihr neue spielerische Wendungen erleben und auf bisher unbekannte Verbündete treffen. Alle *Shining Force*-Fans sollten sich den 30. April vormerken. **(sd)**

Hersteller: THQ
Internet: www.thq.de
Termin: 30. April

RUNDENBASIERT Die Kämpfe erfordern viel strategisches Geschick.

2002 überbewertet zu haben. Activision weist die Klage zurück. **+++ FILMREIFER PRINZ** Ubisoft gab bekannt, dass Erfolgsproduzent Jerry Bruckheimer die Filmrechte an *Prince of Persia* erworben habe. Das Drehbuch soll *Prince of Persia*-Erfinder Jordan Mechner schreiben. **+++ WEIHNACHTLICHER PRINZ** Ubisofts Vice President of Marketing Tony Kee kündigte an, dass der zweite Teil von *Prince of Persia: The Sands of Time* Weihnachten dieses Jahres erscheinen soll. **+++ FILMREIFER PRÜGLER** Anthem Pictures, eine Sony-Tochter, hat sich die Filmrechte an *Soul Calibur II* gesichert. **+++ PR-AKTION** Activision veranstaltet vom 26. März bis zum 17. April in den Städten Nürnberg, Karlsruhe, Hamburg, Köln, Berlin, München, Leipzig und Dortmund einen Wettbewerb zu *Tony Hawk's Underground*. Als Hauptpreis winkt eine Heimanlage im Wert von 10.000 Euro. **+++ KOMPATIBEL** Sony bestätigte in einem Interview mit der japanischen Zeitung *Mainichi Daily* die Kompatibilität von PS2, PSP und PSX. **+++ ERNSTER SAM** Take 2 baut *Serious Sam*-Reihe aus. Der Titel *Serious Sam: Next Encounter* soll für PlayStation 2 und GameCube erscheinen.

NEWS



WUMME Großer Bums für große Jungs.

VORSICHT Jetzt sollte Will die Beine in die Hand nehmen.

INFO KURZ & KNAPP

Neuer Nintendo-Chef:
Nach dem Weggang von Axel Herr im Dezember letzten Jahres präsentierte Nintendo den neuen Chef für Nintendo Deutschland. Es handelt sich um Dr. Bernd Fakesch, der zuletzt in verschiedenen leitenden Funktionen für das zur Bertelsmann-Gruppe gehörende Unternehmen BMG tätig war.

Dr. Bernd Fakesch

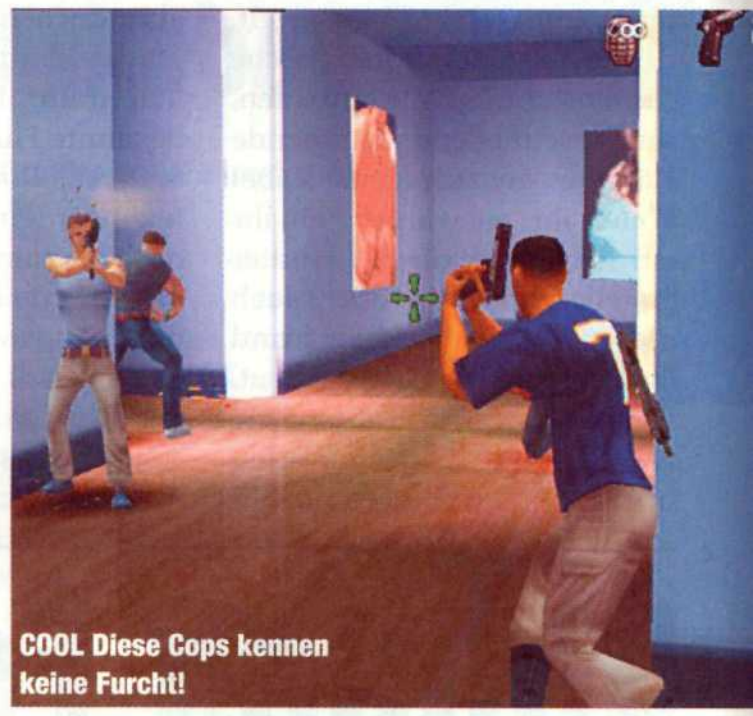
Scooby-Doo 2
Pünktlich zum Kinostart versorgt euch THQ mit einem neuen Schnüffelabenteuer. Diesmal sieht es für Scooby-Doo und seine Freunde nicht gerade rosig aus. Erst machen ihnen eine Truppe Ghouls das Leben schwer und dann bildet sich ein maskierter Schurke auch noch tatsächlich ein, die Stadt Coolsville mithilfe einer Horde Monster unter seine Kontrolle bringen zu können. Neben den Original-Filmschauplätzen erwarten euch selbstverständlich auch die aus dem Kinofilm bekannten Charaktere. Am 9. April wird der Titel erscheinen.

Bad Boys II

ACTION Will Smith und Martin Lawrence lassen es auf dem GameCube krachen!

Das ungleiche Duo geht im Spiel zum gleichnamigen Actionfilm erneut auf Gangsterjagd und legt sich diesmal mit der Mafia an. Je nach Spielsituation steuert ihr einen der beiden Cops und liefert euch dutzendweise Schusswechsel mit den bösen Buben. Hier und da fliegen auch schon mal unterschiedlichste Gegenstände in die Luft. Besonders lustig sind die coolen Sprüche, die sich die beiden Cops permanent gegenseitig an den Kopf werfen. Das Flair des Kinofilms wird perfekt eingefangen. Technisch sieht das Spiel bisher sehr solide aus und kann mit einer angenehm einfachen Steuerung punkten. Wir sind auf den fertigen Titel gespannt und hoffen, dass er an den Unterhaltungswert des ersten Kinofilms anknüpft. **(sd)**

Hersteller: Empire
Internet: www.empireinteractive.com
Termin: April



COOL Diese Cops kennen keine Furcht!

Pokémon Colosseum

ROLLENSPIEL Einen Monat nach Pokémon Channel erscheint direkt der nächste Poké-Streich!

Mit *Pokémon Colosseum* kommt wieder eine ganze Ladung neuer Kampfmonster auf euch zu. Das ist aber noch nicht alles: Mit *Pokémon Rubin & Saphir* verlinkt, könnt ihr mit insgesamt 200 Exemplaren in den Kampf ziehen. Oder ihr tretet gemeinsam mit einem Kumpel gegen ein gegnerisches Team an. Allerdings benötigt ihr dafür auch dementsprechend viele Handhelds. Neben dem eben beschriebenen Battle-Modus hat Nintendo noch einen RPG-Modus auf die Disc gepackt. Hier taucht ihr in eine Art futuristische Wildwest-Landschaft ein und stellt euch den bösen Mächten entgegen, die zahlreichen unschuldigen Pokémon die Kräfte stehlen. Die japanische Fassung konnte uns bereits vollends überzeugen. Das Spiel toppt seinen Vorgänger nämlich nicht nur grafisch um Längen, auch der grandios dazu passende Sound macht dieses Spiel zu einem echten Fest für *Pokémon*-Fans. **(ks)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Termin: 14. Mai

POKÉMON Endlich auch für GameCube!

FREIER FALL Genau wie im Vorgänger dürft ich euch in die Häuserschluchten stürzen.

Spider-Man 2

ACTION Im Sommer gibt sich ein weiterer Kinoheld die Ehre!

Im Sommer 2002 rockte ein Comic-Held die Kinowelt und spülte viel Kohle in die Kassen. Das dazugehörige Videospiel fiel überraschend gut aus. In diesem Jahr scheint sich dieses Schauspiel zu wiederholen. *Spider-Man 2* läuft im Sommer an und Activision bringt uns das Spiel zum Film. Wieder dürft ihr mit dem gelenkigen und an Häuserfassaden entlangkraxelnden Spinnenmann gegen böse Buben antreten. Das eigentliche Gameplay gleicht dem Vorgänger, wurde aber um einiges aufgewertet. So dürft ihr euch neuerdings in einem Augenblick von Wolkenkratzer zu Wolkenkratzer hangeln, nur um euch Sekunden später auf den Erdboden zu begeben und Passanten zu helfen. Demzufolge fällt das Gameplay deutlich weniger geradlinig aus als im Vorgänger und erinnert phasenweise an *True Crime*. Mit diversen Schlag- und Trittkombinationen sowie Spideys unnachahmlichen Spinnenfähigkeiten heizt ihr den Gegnern ein. Wenn der Titel annähernd so gut wird wie der Vorgänger, dann erwartet uns hier ein echter Kracher. **(fs)**

Hersteller: Activision
Internet: www.activision.de
Termin: Juli

FREIHEIT Neuerdings dürft ihr sogar in der Stadt herumlaufen.

PRAKTISCH Als Spinnenmann kann Peter Parker sich überall festhalten.

Heiße Preise für coole Leser!

Gewinne im Wert von über 1.000 Euro

Checkt in unserem Gewinnspielführer, wo es tolle Preise abzustauben gibt. Macht mit und gewinnt!

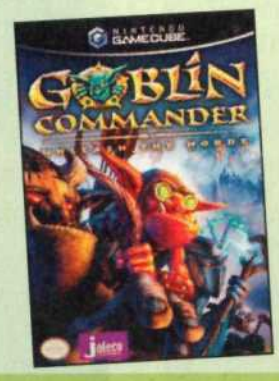
D: 81114
€ 0,49*/SMS
Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444
sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010
€ 0,60/SMS

Metal Gear Solid
Extraheft Seite 26

In Kooperation mit Konami verlosen wir eine lebensgroße Solid-Snake-Figur, *Metal Gear*-Aufsteller sowie tolle Überraschungsspielepakete. Schreibt einfach eine SMS mit dem Inhalt „NZ 31" an die 81114*. Daraufhin werden euch fünf Fragen zugesandt. Beantwortet alle richtig und nehmt an der Verlosung teil.

Goblin Commander
Seite 52

Gemeinsam mit Bigben Interactive verlosen wir fünfmal den neuen Strategiehit für den GameCube: *Goblin Commander*. Um an der Verlosung teilzunehmen, schickt uns eine SMS mit dem Inhalt „NZ 35" an die 81114*.



Knights of the Temple
Seite 69

TDK Mediactive stellte uns freundlicherweise drei *Knights of the Temple*-Standees, drei Musik-CDs und zehn T-Shirts für eine Verlosung zur Verfügung. Um teilzunehmen, sendet uns eine SMS mit dem Inhalt „NZ 36" an die 81114*.

Harvest Moon
Seite 42

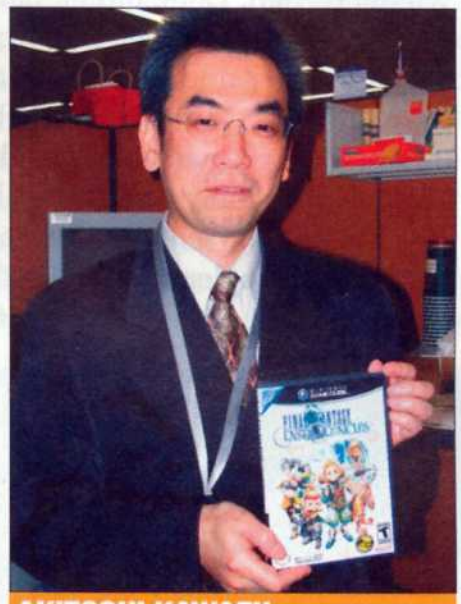
Ubisoft ließ sich nicht lumpen und spendiert zum Start von *Harvest Moon* fünf Brotdosen, fünf Stoffkühe, fünf GameCube-Spiele und ein E-Plus-Handy mit Callya-Karte. Wenn ihr an der Verlosung teilnehmen wollt, schickt eine SMS mit dem Inhalt „NZ 34" an die 81114*.

Wenn euch das immer noch nicht genügt, dann schaut doch einfach mal auf unsere Website www.n-zone.de. Auch dort veranstalten wir regelmäßig tolle Gewinnspiele!

„Final Fantasy: Crystal Chronicles ist absolut einzigartig!"

Für euch haben wir **Square Enix** in Japan besucht!

Lange mussten Rollenspiel-Fans auf ein *Final Fantasy*-Abenteuer für den GameCube warten. Jetzt ist es endlich da! Und wir erhielten freundlicherweise zusammen mit einer handverlesenen Gruppe europäischer Journalisten von Nintendo eine Einladung in die heiligen Entwickler-Hallen von Square Enix nach Japan. Für solche Fälle haben wir unseren Mann vor Ort: Wir schickten unseren Japan-Korrespondenten Warren nach Tokio, um sich mit Akitoshi Kawazu, dem Director und Producer von *Final Fantasy: Crystal Chronicles*, zu unterhalten. Doch zunächst erzählt uns Akitoshi Kawazu in einem kleinen Vortrag, worauf das Entwicklerteam von *Final Fantasy: Crystal Chronicles* geachtet hat.



AKITOSHI KAWAZU

AKITOSHI KAWAZU: Die Entwicklung von *Final Fantasy: Crystal Chronicles* begann unter der Voraussetzung, den Stil des Spiels komplett auf die Linkmöglichkeit mit GameCube und Game Boy Advance auszurichten. Da der Game Boy Advance als eigenständiger Monitor einsetzbar ist, auf dem man individuelle Informationen, die nicht auf dem TV-Bildschirm einzusehen sind, darstellen kann, wollten wir ein absolut einzigartiges Spiel schaffen, das mehrere Personen gleichzeitig genießen können. Deshalb entschieden wir uns, dem Mehrspielermodus oberste Priorität einzuräumen. Außerdem wollten wir, dass der Spieler seine Aktionen sofort auf dem Bildschirm sieht. Deswegen haben wir uns gegen ein rundenbasiertes Kampfsystem entschieden, welches wir in früheren *Final Fantasy*-Spielen verwendet haben. Hinzu kam, dass wir die Geschichte nicht so kompliziert gestalten wollten wie bei anderen *Final Fantasy*-Abenteuern, damit auch neue Mitspieler stets schnell in die Story einsteigen können.

N-ZONE: Sie sagten, dass die Verwendung des Game Boy Advance von Anfang an geplant war, um ein völlig neues Spielerlebnis zu bieten. Was sind denn die Vor- und Nachteile des Game Boy Advance?
AKITOSHI KAWAZU: Die Tatsache, dass wir mit dem Game

ELEGANT Der Empfangsbereich von Square Enix wirkt sehr stylisch.

HEFTIG Die Bosskämpfe sind pompös in Szene gesetzt.

Boy Advance neben dem TV-Bildschirm einen weiteren Monitor zur Verfügung hatten, war ein sehr interessanter Aspekt und vor allem ein großer Vorteil während der Entwicklung. Etwas Probleme bereitete uns aber die Nutzung des Game Boy Advance als Controller. Da der Game Boy Advance nur über ein digitales Steuerkreuz verfügt und nicht über einen Analogstick wie der GameCube, ist die Steuerung in einer 3D-Welt schwierig. Darüber hinaus gab es noch Probleme mit der Bandbreite, die uns zur Verfügung stand. Denn wenn man mehrere Game Boy Advance an den GameCube anschließt, gibt es enorm viele Informationen, die ausgetauscht werden. Anfangs dachten wir, wir könnten alles übertragen, was wir brauchten. Doch leider gab es ein Limit beim Datentransfer, sodass wir – wenn vier Game Boy Advance an den GameCube angeschlossen waren – nicht alle von uns gewünschten Informationen austauschen konnten. Deshalb konnten wir am Ende nicht alles realisieren, was wir wollten.

„Wir wollten von Anfang ein Mehrspieler-Spiel kreieren."

N-ZONE: **Neben der Linkmöglichkeit zwischen GameCube und Game Boy Advance ist *Final Fantasy: Crystal Chronicles* ein tolles Spiel mit dem Fokus auf Echtzeit-Gameplay für vier Spieler. Welche Schwierigkeiten gab es denn bei der Entwicklung dieses Gameplays?**

AKITOSHI KAWAZU: Wir haben uns natürlich auf den

HEILIGE HALLEN So sehen die Büros von Square Enix aus.

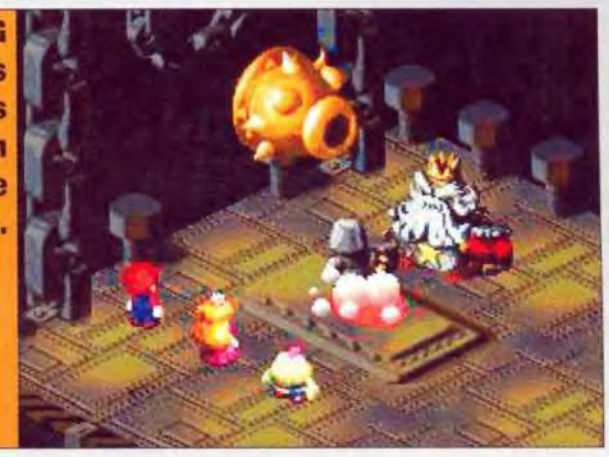
INFO **SQUARE ENIX**

Eine lange Tradition

Square und Nintendo können auf eine lange gemeinsame Historie zurückblicken.

Das erste Square-Spiel, *Deep Dungeon* für das NES, erschien in Japan im Jahr 1986. Richtig berühmt wurde Square aber vor allem durch die *Final Fantasy*-Reihe. Nach einem Streit zwischen Nintendo und Square entwickelte Square zunächst exklusiv für Sony – ein herber Schlag für den Videospielgiganten Nintendo. Erst mit *Final Fantasy: Tactics Advance* und *Final Fantasy: Crystal Chronicles* erschienen nach sechs Jahren Pause weitere Square-Titel auf einer Nintendo-Konsole. Der Auftakt einer neuen Freundschaft? Man wird sehen. Hier haben wir alle Titel aufgeführt, die Square seit 1987 für eine Nintendo-Konsole entwickelt und in den USA veröffentlicht hat. In Japan sind zahlreiche weitere Titel erschienen, die nicht den Sprung nach Amerika geschafft haben.

MARIO RPG (SNES) Dieses Spiel gilt als eines der besten Rollenspiele aller Zeiten.



1987

3-D WorldRunner
Veröffentlichung: 1987
System: NES

Rad Racer
Veröffentlichung: 1987
System: NES

King's Knight
Veröffentlichung: 1989
System: NES

Final Fantasy (Japan: FF 1)
Veröffentlichung: Juli 1990
System: NES

The Final Fantasy Legend
Veröffentlichung: September 1990
System: Game Boy

Rad Racer II
Veröffentlichung: 1990
System: NES

Final Fantasy Adventure
Veröffentlichung: November 1991
System: Game Boy

Final Fantasy II (Japan: FF 4)
Veröffentlichung: November 1991
System: Super NES

Final Fantasy Legend II
Veröffentlichung: September 1992
System: Game Boy

Final Fantasy: Mystic Quest
Released: Oktober 1992
System: Super NES

Final Fantasy Legend III (Japan: FF 6)
Veröffentlichung: 1993
System: Game Boy

Secret of Mana
Veröffentlichung: September 1993
System: Super NES

Final Fantasy III
Veröffentlichung: Oktober 1994
System: Super NES

Chrono Trigger
Veröffentlichung: September 1995
System: Super NES

Secret of Evermore
Veröffentlichung: Oktober 1995
System: Super NES

Super Mario RPG
Veröffentlichung: Mai 1996
System: Super NES

Final Fantasy: Tactics Advance
Veröffentlichung: September 2003
System: Game Boy Advance

Final Fantasy: Crystal Chronicles
Veröffentlichung: Februar 2004
System: GameCube

2004

BEEINDRUCKT Akitoshi Kawazu nach dem Studium der N-ZONE.

ENTWICKLER-SCHREIBTISCH Der Arbeitsplatz von Akitoshi Kawazu.

Vierspielermodus konzentriert, mussten aber bedenken, dass jeder Spieler einen GBA hat, und entsprechende Regeln aufstellen. Während ein Spieler nach Norden läuft, möchte der vielleicht andere nach Westen gehen. Das hätte nicht funktioniert. Es sei denn, man entwickelt ein System, um den Spielern ein gemeinsames Ziel zu geben, das sie nicht erreichen, wenn sie nicht zusammenarbeiten. Es gibt natürlich viele Multiplayer-Spiele, aber die meisten setzen auf einen zentralen Charakter als Hauptfigur und die anderen Spielfiguren folgen ihm, obwohl sie von Spielern kontrolliert werden. Bei *Final Fantasy* war das schwierig, da jeder Spieler unabhängig ist und viele Freiheiten hat, um seinen Charakter zu bewegen. Unsere Aufgabe war es also, die Spieler stets eng beieinander zu halten, damit alle auf dem Bildschirm sichtbar sind, aber ihnen dennoch die Chance zu geben, sich frei zu bewegen. Ich denke, mit dem Kristall-Kelch haben wir eine gute Lösung gefunden, da es die einzige Möglichkeit ist, die Charaktere gegen das giftige Gas zu schützen. Wenn sich einer der Spieler zu weit von der Gruppe entfernt, ist er diesem schutzlos ausgeliefert. Diese neue Art von Spielerlebnis zu schaffen, war sicherlich unsere größte Aufgabe.

N-ZONE: Für den Vierspielermodus braucht man vier GBAs. Hattet ihr keine Angst, dass die Spieler das Spiel aufgrund dieser Tatsache nicht kaufen?

AKITOSHI KAWAZU: Es stimmt, dass man vier Spieler und vier GBAs benötigt, um den interessantesten Aspekt des Spieles zu erleben, und ich war anfangs wirklich etwas besorgt. Aber das Spielgefühl im Mehrspielermodus ist so einzigartig, dass es uns niemand übel nehmen wird, wenn er dafür vier Spieler und entsprechende GBAs benötigt. Aber auch der Einzelspielermodus ist sehr abwechslungsreich und macht Spaß.

„Die Kommunikation mit den Mitspielern steht im Vordergrund."

N-ZONE: Welche wichtigen Bestandteile machen aus *Final Fantasy: Crystal Chronicles* denn ein waschechtes *Final Fantasy*-Game?

AKITOSHI KAWAZU: Das ist eine schwere Frage. Wenn ich genau darüber nachdenke, hat sich jedes *Final Fanatasy*-Spiel in der Vergangenheit von seinem jeweiligen Vorgänger unterschieden. Natürlich benutzen wir die gleichen Namen für Personen, Sprüche und Monster und es gab immer die Möglichkeit, Monster herbeizurufen, wenn auch nicht in *Final Fantasy: Crystal Chronicles*. Aber ich denke nicht, dass diese Faktoren aus einem Spiel ein *Final Fantasy*-Spiel machen. Auch wenn ein Spiel alle diese Voraussetzungen erfüllt, ist es noch kein *Final Fantasy*-Titel. Erst wenn wir daran glauben, dass es ein *Final Fantasy*-Spiel wird, dann wird es auch ein *Final Fantasy*-Abenteuer.

N-ZONE: *Final Fantasy: Crystal Chronicles* hat den „Großen Preis" der Entertainment Division des japanischen Media Arts Festivals gewonnen, der von der japanischen Cultural Affairs Agency vergeben wird. Haben Sie damit alles erreicht, was Sie erreichen wollten?

AKITOSHI KAWAZU: Wir haben ein einzigartiges Produkt geschaffen, das die Kommunikation mit verschiedenen Spielern in den Mittelpunkt stellt. Natürlich wollten wir genau diese Art von Spiel kreieren, aber das Endresultat übersteigt all unsere ursprünglichen Pläne bei weitem. Nichtsdestotrotz, wenn ich zurückblicke und überlege, was wir noch hätten tun können, wenn wir mehr Zeit gehabt hätten, dann hätte ich die Geschichte gerne weiter ausgearbeitet und abwechslungsreiche Story-Wandlungen eingebaut. Außerdem hätte ich gerne den „Beschwören"-Zauber eingebaut, aber das ist alles, was ich mir vorstellen kann.

N-ZONE: Herzlichen Dank!

HAMMER Final Fantasy: Crystal Chronicles zählt zu den grafisch beeindruckendsten GameCube-Titeln.

KURIOS Die Feinde sind Final-Fantasy-typisch abgedreht.

Resident

Exklusiv für den Cube und **erschreckend gut:** Mit radikalen Änderungen läutet Capcom eine neue Ära der Grusel-Saga ein.

KLETTERMAXE Auf Knopfdruck bewegt ihr Leitern.

PARANOID Dieser Geselle sieht nicht sehr sympathisch aus.

Evil 4

Die Lage wird langsam ungemütlich: Das Begrüßungskomitee besteht aus Sensen und Mistgabeln schwenkenden Gestalten, deren Anführer nach Verstärkung ruft – irgendwo in der Ferne wird eine Kettensäge angeworfen. Wir flüchten uns in ein Haus und verbarrikadieren die Tür mit einem vorgeschobenen Regal. Plötzlich zersplittert das Glas im ersten Fenster, die Belagerer werfen Molotowcocktails hinein. Schnell nach oben geflüchtet, doch hier legen die Häscher schon eine Leiter an, die wir eilig wegschubsen. Das Haus wird zur Todesfalle, hastig rennen wir die Treppe runter, springen durch ein unbewachtes Fenster nach draußen – und landen ein paar Meter vor dem Kettensägen-Kerl mit dem irren Blick. Schnell die Waffe zücken und gezielt auf seinen Arm schießen, bevor er uns mit seinem Handwerkszeug zu nahe kommt ...

REFORMSTAU BESEITIGT

Viel Action, schnelle direkte Steuerung, eine Fülle von Interaktionen mit der Umgebung und neue, schlauere Monstrositäten, die euch zum Fressen gern haben, – willkommen bei *Resident Evil 4*. Die bisherigen GameCube-Ausgaben der legendären Horror-Serie waren ja nicht direkt Innovationsbolzen. Zwar zeigte Capcom in Remakes (*Resident Evil*) und Prequels (*Resident Evil 0*), was sich technisch so alles aus dem Cube herausholen lässt. Doch umständliche Steuerung, starre Kamerablickwinkel und ausgelaugte Kombinierpuzzles wirkten zuletzt wie verstaubende Relikte aus den Neunzigern. Anfang 2005 geht es indes mit *Resident Evil 4* endlich so richtig weiter – und das nicht nur bei der Story. In den letzten Monaten gab es bei Capcom so etwas wie einen Putsch der Reformer, die beim Rausfegen von Serien-Altlasten vor nichts Halt machen. „Vergesst alles, was ihr bislang über *Resident Evil 4* gehört oder gesehen habt", kündigte uns Produzent Hiroyuki Kobayashi die Präsentation des neuen Horror-Schockers an. Der Mann hat nicht zu viel versprochen: Ein dermaßen technisch beeindruckendes, spielerisch innovatives und inhaltlich erwachsenes Action-Drama ist genau die richtige Third-Party-Medizin, die der nach exklusiven Killer-Applikationen hungernde GameCube braucht.

MIT LEON IN DEN OSTEN

Sechs Jahre sind vergangen, seit die Stadt Raccoon City zerstört wurde – und mit ihr die Umbrella Corporation, deren Forschungsprodukte die lästige Angewohnheit hatten, Menschen in blutrünstige Zombies zu verwandeln. Von Strafzettelverteilung und Untotenbeseitigung hat Leon Kennedy jeden-

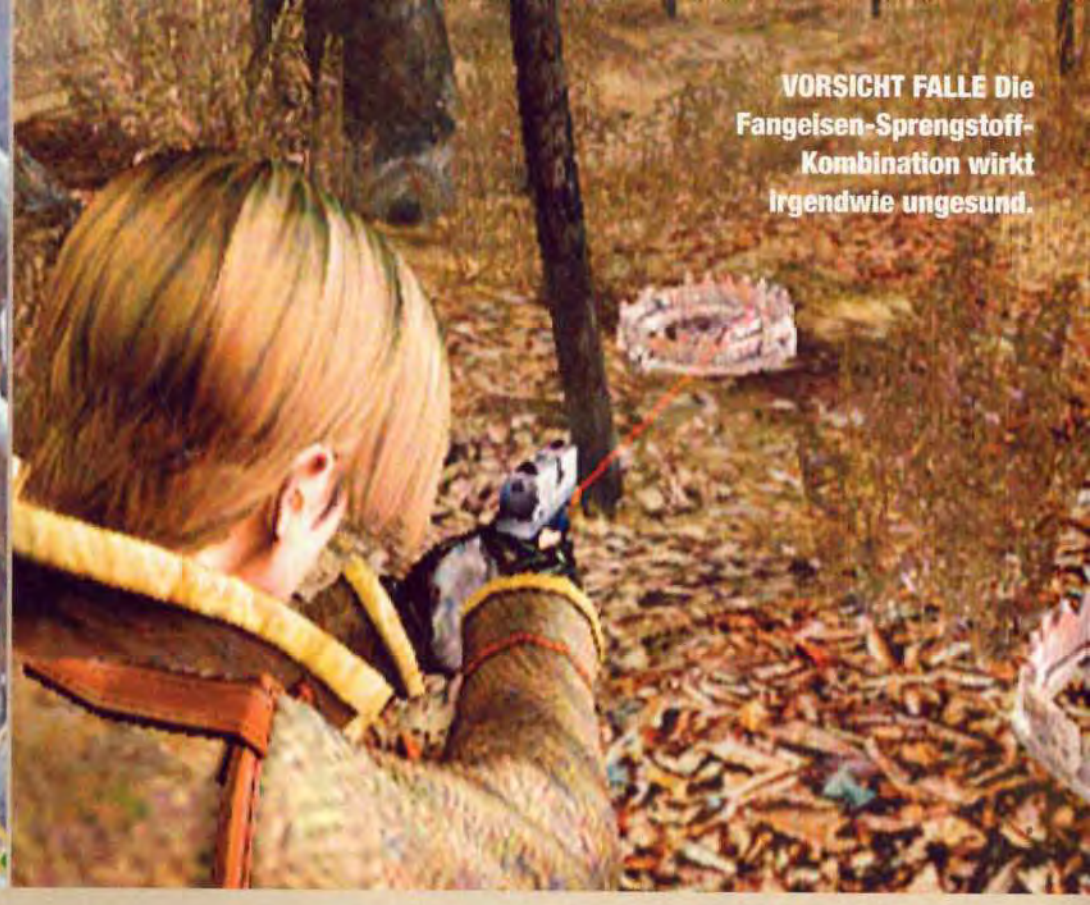
EINER MIT STEUERMANN In Fahrsequenzen kontrolliert ihr Vehikel wie dieses Boot.

SENSENMANN Der Laserpunkt hilft beim Anvisieren spezieller Trefferzonen.

BITTE AUSTRETEN Das neue Kick-Manöver hält ungewaschene Unholde auf Distanz.

ANGRIFF VEREITELT Hier kippt Leon eine angelegte Leiter weg.

ÜBERGRÖSSE Gegen Bossgegner solltet ihr zu einer stärkeren Waffe greifen.



VORSICHT FALLE Die Fangeisen-Sprengstoff-Kombination wirkt irgendwie ungesund.

falls genug: Der Nachwuchspolizist aus *Resident Evil 2* heuerte inzwischen beim amerikanischen Geheimdienst an. Irgendwo in Osteuropa, jenseits der nächsten EU-Erweiterung, sucht Leon nach der entführten Tochter des Präsidenten. Mit einem Foto des blonden Mädchens macht er in einem heruntergekommenen Dorf mitten im Nirgendwo die Runde. Doch das Begrüßungsritual des ersten Einheimischen besteht darin, mit einem Hackebeil auf unseren Helden loszugehen ...

NOCH ÜBLER ALS ZOMBIES

Nicht nur die verbesserungswerten Manieren der mürrischen Dörfler irritieren Leon: Der starre Blick, das eingeschränkte Vokabular ... sind es womöglich Zombies? In einem *Resident Evil*-Spiel eine durchaus berechtigte Frage, aber Hiroyuki Kobayashi winkt ab: „Leon bekämpft eine neue Art von Gegnern. Es sind keine Menschen, es sind keine Zombies – auch wenn sie danach aussehen. Sie erinnern eher an Menschen, was ihre Gerissenheit angeht: Sie holen Verstärkung, versuchen Leon zu umkreisen und weichen seinen Attacken aus." Interessanter Vergleich eines Capcom-Mitarbeiters: „Die neuen Killer-Kreaturen erinnern eher an die infizierten Amokläufer des Films *28 Days Later* als an traditionelle Zombies." Dass hinter der seltsamen Wandlung der Eingeborenen organisierte wissenschaftliche Bestrebungen stecken, wird angesichts der ersten Laserbarrieren im angrenzenden Wäldchen klar. Hmm, da wird doch nicht Umbrella eine osteuropäische Filiale aufgemacht haben? Mit weiteren Story-Enthüllungen geizt Capcom zwecks Spannungserhaltung noch herum. Ziemlich klar ist dagegen, dass sich *Resident Evil 4* dank einer neuen Engine völlig anders spielt als alle Vorgänger. Die starren und abrupten Kamerawechsel, resistentes Übel früherer Episoden, sind verschwunden. Leon reagiert zackig und direkt auf unsere Analogstickbewegungen und lässt sich frei durch die Spielwelt manövrieren. Raumwechsel oder das Betreten von Gebäuden werden nicht ständig durch Nachladepausen unterbrochen. Das bedeutet auch ein Ende der beliebten „In den nächsten Raum retten"-Verdrücktaktik, die neuen Gegner sind viel anhänglicher als das alte Zombie-Personal. Im Spiel könnt ihr jederzeit zwischen drei Blickwinkeln wechseln: Standard- und „Näher an Leon dran"-Außenansichten sowie Ego-Perspektive. Bei den Third-Person-Modi folgt die dynamische Kamera automatisch der Spielfigur.

TREFFERZONEN-SYSTEM

Mit der rechten Schultertaste wird wie gehabt eine Waffe gezückt. Stellt euch auf eine Vielzahl spektakulärer Wummen ein. In einer Szene erlebten wir Leon, wie er mit einer Maschinenpistole ein ganzes Untoten-Heer niedermäht. Sein etwas bescheidenerer Startrevolver ist mit einer Laser-Zielhilfe versehen: Noch bevor wir abdrücken, zeigt uns ein rotes Pünktchen, welchen Körperteil wir anvisieren. Jeder Gegner hat eine Vielzahl an Trefferzonen mit verschiedenen Auswirkungen – zum Beispiel Bein (Gegner humpelt), Arm (er lässt seine Waffe fallen) oder Kopf (fataler Todesschuss). Da mit dem C-Stick gezielt wird, lässt sich Leon unabhängig von der Schussrichtung herummanövrieren. Die Gruselgestalten reagieren auf unsere Zielbemühungen: Visieren wir einen Gegner zu lange an, springt er zur Seite – oder wirft uns seine Waffe entgegen.

Eine weitere Attraktion der Steuerung ist

INFO STECKBRIEF: LEON KENNEDY

Der Rookie wird erwachsen

Der Held des neuesten *Resident Evil*-Spiels war bereits in Teil 2 dabei. Inzwischen mauserte sich Leon vom Cop-Bubi zum souveränen Agenten.

Bürgerlicher Name:
Leon S. Kennedy

Gelernter Beruf:
Polizist

Erster Auftritt:
In *Resident Evil 2* lernen wir erstmals den idealistischen Nachwuchs-Ordnungshüter kennen, der frisch von der Akademie nach Raccoon City transferiert wurde.

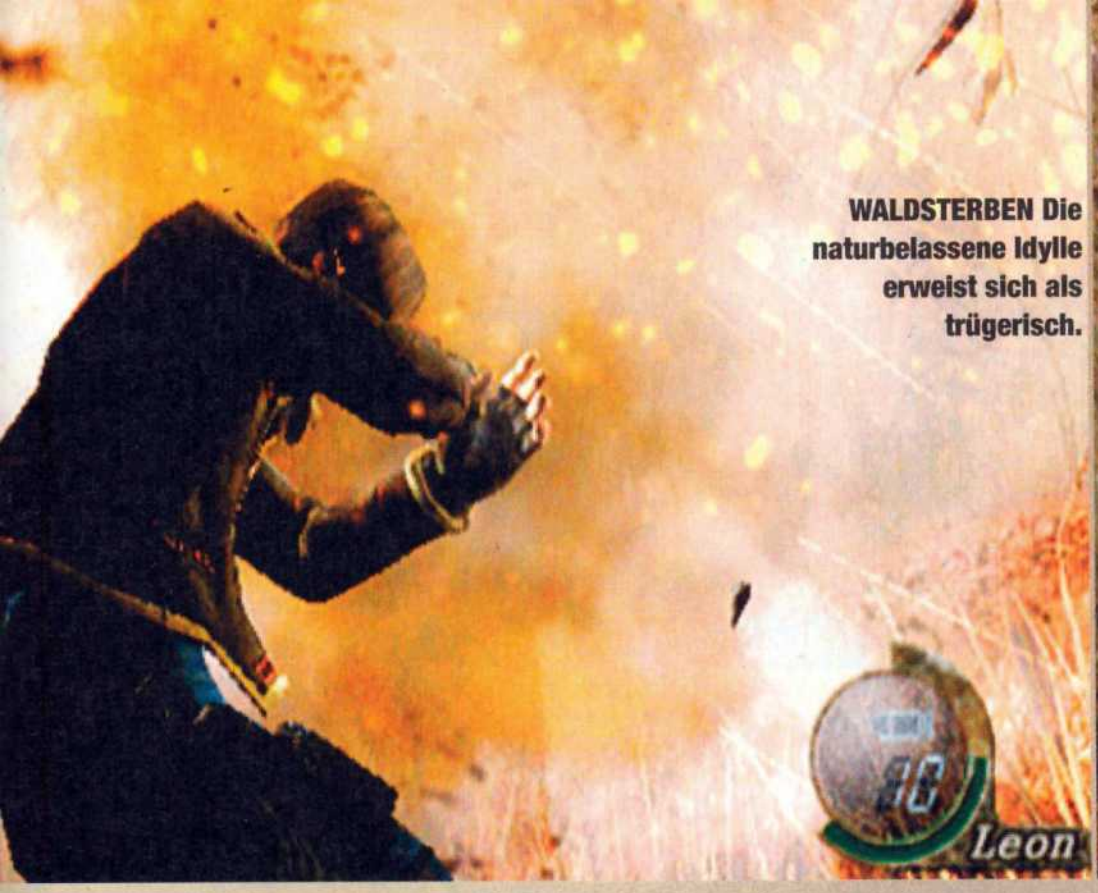
Running Gag:
„Warum hört mir nie jemand zu?" – In *Resident Evil 2* leidet Leon darunter, dass andere Charaktere seine eifrigen Anweisungen nicht immer gebührend ernst nehmen.

Nebenbeschäftigung:
In dem Game-Boy-Color-Spiel *Resident Evil Gaiden* bekämpft er Zombies an Bord eines Kreuzfahrtschiffes.

Weiterer Karriereweg:
Bereits am Ende von *Resident Evil 3* wird angedeutet, dass Leon ein Angebot von einem Agenten der US-Regierung erhält.

Besondere Qualifikationen:
Wegen seiner großen Beliebtheit bei den Fans der Serie (... nicht zuletzt auch der Damenwelt) erhält Leon die Hauptrolle in *Resident Evil 4*.

GEHEIMAGENT In Resident Evil 4 wirkt Leon um einiges reifer, cooler und taffer als bei seinen früheren Auftritten.



WALDSTERBEN Die naturbelassene Idylle erweist sich als trügerisch.

GEHEIMEINSATZ Agent Leon sucht die Präsidententochter und findet eine neue Untoten-Plage.

die flexible A-Taste. In unbewaffnetem Zustand sorgt sie für herzhafte Tritte im Nahkampf. An bestimmten Stellen löst ihr damit außerdem situationsabhängige Spezialaktionen aus. Eine Anzeige am unteren Bildschirmrand informiert, was der Button in der jeweiligen Spielsituation bewirkt. Stehen wir mit Leon an einem Zaun, kann er zum Beispiel durch Drücken der A-Taste übers Geländer springen. Auf diese Weise hechtet man auch durch Fenster, verschiebt Möbel, öffnet Behälter, schließt Türen oder kippt Leitern weg. Leon geht auch mal zwischendurch ins Wasser, hier erhöht das wiederholte Betätigen des A-Knopfes sein Schwimmtempo. Für Abwechslung sorgt auch eine Bootfahrsequenz, in der ihr eine Harpune schleudern könnt. Dieser feuchte Level war noch nicht spielbar, wurde aber in einem kurzen Video präsentiert.

MEHR ACTION, WENIGER RÄTSEL

Bei so viel Tempo und Dynamik durch neue Steuerung und dynamische 3D-Spielwelt ist es kein Wunder, dass sich der spielerische Schwerpunkt mehr Richtung Action bewegt. Kobayashi sprach von weniger Puzzles, die zudem einen anderen Stil haben sollen als die „Gegenstände untersuchen und kombinieren"-Marathons der Vorgänger. Einen Vorgeschmack erleben wir in unserem Demo-Level: Beim Erforschen des Waldes entdecken wir einen Hund, der in eine Falle getappt ist. Befreit man den Schnuffi, hilft er Leon im weiteren Spielverlauf und führt ihn an bestimmte Stellen. Die Z-Taste dient hier als Kommunikationsknöpfchen, damit pfeift ihr nach dem treuen Tier. Stärker als in früheren Spielen sollen Dialoge (auch außerhalb von Zwischensequenzen) für abenteuerliche Stimmung sorgen. Wieder dabei ist auf jeden Fall das Inventar, in dem mehr

GRANATEN UND MISTGABELN Weder Zombies noch normale Menschen stecken hinter den feindseligen Dorfbewohnern?

PEEPING LEON Das Fernglas mit Zoom-Funktion hilft beim Auskundschaften der Lage. Sieht irgendwie nicht nach Grillfest aus ...

INFO DIE SPIELFILME

Auch Zombies mögen süßes Popcorn

***Resident Evil* wird bereits zum zweiten Mal verfilmt: Im Herbst soll *Apocalypse* in die Kinos kommen.**

Bei Videospiel-Adaptionen für die große Leinwand muss man besonders gnädige Maßstäbe ansetzen, wie uns legendäre „Katastrophenfilme" wie *Super Mario Bros.* (nicht gerade ein Karrierehöhepunkt für Dennis Hopper und Bob Hoskins) lehrten. Als Regisseur Paul Anderson 2002 *Resident Evil* in die Kinos brachte, brachen nicht direkt Begeisterungsstürme in den Feuilletons der Kulturwelt aus. Als handwerklich solide gemachtes, sich selbst nicht übertrieben ernst nehmendes B-Movie hat der Film aber durchaus seinen Charme (und – nicht zu vergessen – Milla Jovovich in der Hauptrolle). Die Story bezieht sich nicht direkt auf eine der Spielvorlagen, aber Setting und viele, viele Zombies sorgen für ein dezentes Wiedererkennungs-Wohlbehagen. Genau das Richtige für einen kurzweiligen DVD-Abend.

Die schöne Milla ist wieder am Drücker, wenn im Herbst *Resident Evil: Apocalypse* in den US-Kinos startet. Unter der Regie von Alexander Witt schließt die Handlung an den spannenden „Oha!"-Schluss des ersten Streifens an. In den Ruinen von Raccoon City trifft Alice auf einige Überlebende (... und noch mehr Zombies). Mit dabei sind bekannte Charaktere früherer Spiele wie Jill Valentine, die von Sienna Guillory gespielt hat. Auf der offiziellen Film-Webseite (www.re2.com) könnt ihr euch schon mal in Popcorn-meets-Untote-Stimmung versetzen lassen.

GRUSELIG Der neue Resident-Evil-Film dürfte wieder viele Fans finden. Hier zwei Bilder vom Set des neuen Streifens.

INFO 1X1 DER UNTOTEN

Essenzielles Evil

Die kleine N-ZONE-Zombie-Fibel sorgt für Instant-Allgemeinbildung in Sachen *Resident Evil*.

Serienauftakt:
Am 22. März 1996 veröffentlicht Capcom das erste Biohazard-Spiel für die PlayStation in Japan. In den USA und Europa erscheint es unter dem Namen *Resident Evil* und begründet das so genannte Horror-Survival-Genre.

Inspiration:
Originalität ist immer relativ. Spielmechanik, Grafikdarstellung und Gruselmasche erinnern an den Infogrames-Klassiker *Alone in the Dark*, der bereits 1992 für MS-DOS-PCs erschien.

Bilanz:
Weltweit wurden bis heute über 24 Millionen Spiele der Serie verkauft.

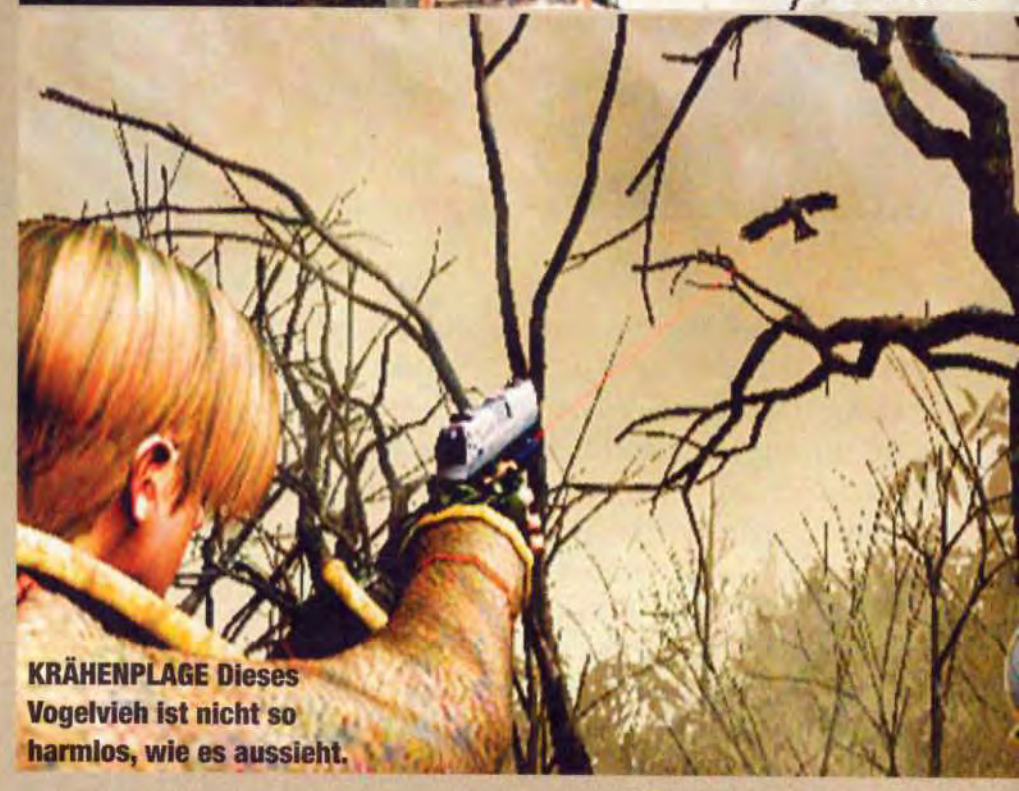
Story:
Bei der Umbrella Corporation entweicht kein Regenschirm, sondern ein ziemlich hartnäckiges Virus, der die Bewohner der fiktiven amerikanischen Stadt Raccoon City in aggressive Zombies verwandelt. Agenten der amtlichen Einsatztruppe S.T.A.R.S. sehen nach dem Rechten ... und enden gerne als zweites Frühstück der Untoten-Population. Dieser rote Handlungsfaden zieht sich durch alle bisherigen Teile, doch *Resident Evil 4* wird einen komplett neuen Schauplatz bieten.

Erfolgsrezept:
An alle möglichen Urängste appellierende Gruselspannung, virtuos inszenierte, herzinfarktreife Überraschungsmomente, abgeschmeckt mit einer fesselnden Action-Abenteuer-Mischung.
Altlast: An der zähen Steuerung (Charaktere müssen erst umständlich um die eigene Achse gedreht werden, um die Gehrichtung zu ändern) scheiden sich die Geister. Erst *Resident Evil 4* behebt dieses Problem und sorgt endlich auch für eine „richtige" 3D-Welt mit flexibler, automatischer Kamera.

Lieblingssystem:
Der GameCube ist mittlerweile die bevorzugte Videospiele-Heimat für Zombies und S.T.A.R.S.-Agenten. Zum Reinschnuppern in die Serie empfiehlt sich das grafisch aufwendige Remake von *Resident Evil* sowie das relativ neue Prequel *Resident Evil 0*.

Online:
Mit *Resident Evil Outbreak* gibt es einen interessanten Serienableger für die PlayStation 2. Im Internet-Modus helfen sich vier Spieler gegenseitig beim Kampf gegen die Untoten.

FLUCHTMANÖVER Der beherzte Sprung durchs Fenster sorgt für Aufregung.



KRÄHENPLAGE Dieses Vogelvieh ist nicht so harmlos, wie es aussieht.

SCHÖNHEITSKUR Das GameCube-Remake von Resident Evil ist ein echter Spieleklassiker.

VORGESCHICHTE Charakterwechsel und Kooperation geben Resident Evil Zero eine interessante Note.

Platz sein soll als bei den Vorgängerspielen. Hier hortet Leon zum Beispiel traditionelle Hausmittelchen wie Kräuter, die verbrauchte Lebensenergie zurückbringen.

GRAFIKPRACHT

Dass *Resident Evil 4* eine reinrassige GameCube-Produktion ist und keine Rücksicht auf PS2-Verträglichkeit nehmen muss, scheint der Grafik ausgesprochen gut zu bekommen. Bei aller Detailfülle sind streckenweise riesige Gegnermengen gleichzeitig auf dem Bildschirm. Die Spielwelt wirkt realistischer und lebendiger denn je: Zerstörte Fenster sorgen für einen Scherbenregen, die einzelnen Bretter einer morschen Tür lassen sich mit der Schrotflinte wegschießen. Bei unserem Demo-Level waren wir viel „an der frischen Luft" unterwegs. Spätere Schauplätze sollen auch im Inneren von Gebäuden angesiedelt sein, aber Kobayashi will, dass sich *Resident Evil 4* „weniger klaustrophobisch" anfühlt als seine Vorgänger. Die nahtlosen Übergänge zwischen drinnen und draußen sorgen für einige unglaublich aufregende Fluchtsituationen.
Großen Anteil an der beklemmenden Spielatmosphäre haben die menschlicher wirkenden Untoten. Wenn ein Rudel cleverer, sensenschwingender Killermaschinen euch hinterherhetzt, sehnt ihr euch vielleicht nach den gemütlichen Alt-Zombies zurück, die einem unbeirrt vor die Schrotflintenmündung getappt sind. Für die Extraportion Action-Intensität sorgen Abschnitte, in denen ein nicht versiegender Strom an Gegnern Leon zur Flucht treibt. „Wir wollen euch ein Paranoia-Gefühl einjagen", droht Hiroyuki Kobayashi – nach unseren Eindrücken ist sein Team auf dem besten Wege dazu.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU
RESIDENT EVIL 4

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom Studio 4
Internet:	www.capcom.co.jp/bio4
Spieler:	1
Termin:	1. Quartal 2005

EINSCHÄTZUNG
SUPER

„Intensive Gruselaction voller Innovationen, die der Kult-Serie viele neue Fans bescheren dürften."

„Ich konnte das alte Kontrollschema nicht akzeptieren."

HIROYUKI KOBAYASHI

Vier gewinnt: Hiroyuki Kobayashi, der General Manager von Capcoms Produktionsstudio Nummer 4, diskutierte mit N-ZONE über die Neuerungen von Resident Evil 4.

N-ZONE: Was hat sich in den letzten zwölf Monaten bei *Resident Evil 4* gändert?
H. KOBAYASHI: Von dem, was wir letztes Jahr gezeigt haben, ist nur der Hauptcharakter Leon übrig geblieben. Und selbst bei dem hat sich etwas getan, er trägt jetzt andere Kleidung. Wir haben so ziemlich alles geändert.

N-ZONE: Was bedeutet das denn zum Beispiel für den Spielablauf?
H. KOBAYASHI: Im Vergleich zu früheren Titeln kann der Spieler viel mehr Aktionen ausführen. Das dürfte einige Leute sehr ansprechen – zum Beispiel mich. Ich habe früher die *Resident Evil*-Serie nie gerne gespielt, weil ich das Kontrollschema nicht akzeptieren konnte. Diesmal ist es viel ernst zu nehmender und realistischer, ich spiele es viel lieber. Leute wie ich können ohne irgendwelche Komplikationen ins Spiel reinspringen.

N-ZONE: Wurden die Neuerungen auf Druck der Fan-Basis vorgenommen? Oder haben Sie selbst entschieden?
H. KOBAYASHI: Das ging nicht von den Spielern aus, vielmehr wollte unser Team *Resident Evil* ändern. Da es eine Serie ist, die seit so vielen Jahren etabliert ist, mischen wir die Dinge mal etwas auf. Wir wollten nicht, dass die Spieler sich irgendwann langweilen, wenn es immer dasselbe Konzept, dieselben Zombies, dieselbe Steuerung, dasselbe Gameplay ist.

N-ZONE: *Resident Evil 4* wird exklusiv für den GameCube entwickelt?
H. KOBAYASHI: Das Spiel gibt es nur auf dem GameCube. Und wenn wir „exklusiv" sagen, dann meinen wir auch „exklusiv". Es liegt an der Hardware und den Spezifikationen. Das Spiel hat technische Anforderungen, die nur der GameCube erfüllen kann. Was wir heute gezeigt haben, können wir nicht auf einer PS2 machen. Das Spiel würde völlig anders aussehen, wenn wir eine PS2-Version entwickeln müssten.

N-ZONE: Was hebt die *Resident Evil*-Serie von anderen Survival-Horror-Spielen wie *Silent Hill* ab?
H. KOBAYASHI: Ein wesentlicher Unterschied zu *Silent Hill* ist, dass man in *Resident Evil* die Kreaturen wirklich attackieren kann und nicht die meiste Zeit vor ihnen davonläuft. Der Spieler hat eine Vielzahl von Waffen, um den Gegner anzugreifen. Das gilt besonders für *Resident Evil 4*, das mehr Action bietet als frühere Folgen. Und das in einem solchen Ausmaße, dass man es eigentlich nicht mehr mit seinen Vorgängern oder *Silent Hill* vergleichen kann.

N-ZONE: Im Demo-Level konnten wir einen Hund aus einer Falle befreien. Wie wirken sich solche Nebenereignisse auf die Story aus?
H. KOBAYASHI: Ja, die Spieler werden wiederholt solche Entscheidungen treffen, die sich auf den Spielverlauf auswirken – vielleicht sofort, vielleicht erst später. Wenn in diesem Beispiel der Hund gerettet wird, könnte er später Leon dabei helfen, einen Weg zu finden. Viele solcher kleinen Ereignisse im Spiel haben irgendwie eine Bedeutung.

N-ZONE: Was können wir denn von den Puzzles bei *Resident Evil 4* erwarten?
H. KOBAYASHI: Um uns von früheren *Resident Evil*-Titeln abzuheben, gibt es mehr Action, aber weniger Rätsel. Die Puzzles sind diesmal auch anders; wir haben den Stil geändert, wie sie gelöst werden können.

„Das Spiel hat technische Anforderungen, die nur der GameCube erfüllen kann."

N-ZONE: Könnten die vielen Neuerungen manchem alten Fan zu weit gehen?
H. KOBAYASHI: Wir haben den Stil des Spiels geändert, aber der typische *Resident Evil*-Rhythmus ist immer noch da und den werden wir nicht ändern. Um die alten Fans zu überzeugen, verwenden wir Leon als Helden. Wir glauben, dass er der populärste Serien-Charakter aller Zeiten ist, und bringen ihn zurück für *Resident Evil 4*. Außerdem gibt es im Laufe des Spiels so viele Features, die Fans der Serie zu schätzen wissen werden. Trotz der vielen Neuerungen – das ist wirklich die *Resident Evil*-Serie. Ihr dürft in dieser Hinsicht hohe Erwartungen haben, macht euch da mal keine Sorgen.

N-ZONE: Vielen Dank für das Gespräch.

ÜBERARBEITET Resident Evil 4 zeigt sich gegenüber 2003 komplett neu.

Catwoman

Filmreife **Action-Adventure-Kost** zum Kinofilm.

Batman kennt jeder – und Catwoman mittlerweile auch. Durch kleine Gastauftritte in den *Batman*-Comics wurde die fesche Katze weltbekannt und bekam bald ihre eigene Comic-Serie. Darauf basierend kommt am 29. Juli in Amerika der Film *Catwoman* mit Halle Berry, Benjamin Bratt und Sharon Stone in die Kinos. Passend zum Start des Action-Abenteuers um die hübsche Halle Berry im Katzenkostüm produziert EA das gleichnamige Spiel zum Film.
Ihr übernehmt die Kontrolle über die schnurrende Lady und versucht herauszufinden, wer ihr nach dem Leben trachtet – denn Catwoman ist tot.

MIT DEN AUGEN EINER KATZE

Die Entwickler haben viele interessante Ideen eingebaut und Catwoman Fähigkeiten verliehen, die nur Katzen besitzen. Sie kann im Dunkeln besser sehen als alle ihre Feinde zusammen und erspäht auch

STYLISH Das Spiel wird die Atmosphäre des Films widerspiegeln.

FLOTTER DREIER Diese Katze nimmt es auch mit zwei Gegnern auf.

TSCHAKKA Mit dieser Powerfrau sollte man(n) sich nicht anlegen.

„Catwoman hat den sechsten Sinn."

John Barles, Creative Director bei EA, stand uns Rede und Antwort.

Mit *Catwoman* erwartet uns eine weitere Filmumsetzung aus dem Hause Electronic Arts. Lest im Folgenden, was John Barles über die sexy Katzenfrau verraten hat.

N-ZONE: Wie ist es Ihnen gelungen, die Filmatmosphäre einzufangen, obwohl der Film noch nicht fertig ist?
JOHN BARLES: Wir haben uns schon im letzten Jahr mit den Produzenten und weiteren Film-Leuten getroffen, um einen ersten Eindruck vom Film zu bekommen und die Atmosphäre optimal umsetzen zu können.

N-ZONE: Was ist das Besondere an *Catwoman*?
JB: Das Combat-System ist einzigartig. Wenn Catwoman sich zusammenkauert, kann sie in alle Richtungen Schläge und Tritte verteilen. Ihre Peitsche wird variabel eingesetzt – gegen Gegner, aber auch bei verschiedenen Rätseln.
N-ZONE: Es wird ein spezielles Nacht-Feature geben. Was hat es damit auf sich?
JB: Die Katzenfähigkeiten befinden sich noch in der Entwicklung. Catwoman wird es aber möglich sein – wie bei richtigen Katzen – in der Nacht zu sehen. Zusätzlich entwikkeln wir einen speziellen sechsten Sinn ,der eine Mischung aus weiblicher Vorahnung und tierischem Instinkt darstellt.

N-ZONE: Wie unterscheiden sich die GameCube-, Xbox- und PS2-Fassung?

JOHN BARLES

JB: Wir werden die speziellen Fähigkeiten jeder Konsole nutzen, um die bestmögliche Umsetzung zu erzielen. Spielerische Unterschiede wird es aber nicht geben.

N-ZONE: Vielen Dank für das nette Gespräch!

weit entfernte Gegner oder Objekte problemlos. Ihr Gehör- und Geruchssinn ist sehr ausgeprägt: Geräusche nimmt sie verstärkt wahr und sie kann ihre Beute leicht orten, wodurch spezielle Ziele im Spiel erfüllt werden können. Der Geruch von Gegnern dringt durch Mauern und Catwoman kann die Gegner und deren Bewaffnung vorzeitig erahnen – entscheidende Vorteile, die ihr im Kampf sehr nützlich sind. Catwoman verfügt zudem über spezielle akrobatische Fähigkeiten, die es ihr ermöglichen, über Häuserdächer zu springen, sich auf ihre Feinde herabzustürzen, Wände hochzulaufen oder elegant tödlichen Pistolenkugeln auszuweichen. Im Power-Modus müssen die Reflexe der tierischen Schönheit aufgebaut werden, um Fähigkeiten und Stärken konsequent zu verbessern. Das fertige Spiel wird sieben großzügige Locations bieten, die direkt aus dem Film übernommen werden. So schleicht ihr unter anderem durch das Juwelier-Geschäft, die Hedare-Fabrik sowie Hedares Villa und deren Umgebung. Catwoman sieht jetzt schon sehr gut aus und die neuen Katzenfähigkeiten lassen viel Spielraum für ein interessantes Action-Adventure. Optisch weiß der Titel schon jetzt zu gefallen. Alle Fans der hübschen Katze dürfen sich schon jetzt auf ein spannendes Abenteuer rund um die peitschenschwingende Heldin freuen. Wir sind gespannt wie Schmitz' Katze und halten euch natürlich auch weiterhin auf dem Laufenden.

SASCHA DOWIDAT

VORSCHAU

CATWOMAN

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	EA
Entwickler:	EA UK
Internet:	www.electronic-arts.de
Spieler:	1
Termin:	Sommer 2004

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Sexy Action-Adventure mit dem sechsten Sinn – besonders für Halle-Berry-Fans interessant."

AKROBATISCH Die Angriffe sehen sehr spektakulär aus.

SEXY UND GEFÄHRLICH Das Combat-System soll sehr ausgefeilt sein.

ALOHA HEISST AUCH LEBE WOHL.

Das Medal of Honor-Kapitel beginnt auf der USS California; die Flucht auf einem Schnellboot aus dem Flammenmeer ist Joseph Griffins einziger Fluchtweg. Beim Kampf um die Freiheit warten dutzende Herausforderungen an authentischen Schauplätzen entlang des Pazifiks auf ihn. Danach erlebt er hautnah unvergleichliche Kampfszenen am Guadalkanal, am Kwai und auf den Philippinen.

EA GAMES

Challenge Everything

mohrs.eagames.de
www.moh.ea.com

NINTENDO GAMECUBE

Das Spielen ist vorbei, melde dich freiwillig.™

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES, das EA GAMES -Logo, Challenge Everything und You Don't Play, You Volunteer sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Medal of Honor ist eine Marke beziehungsweise eingetragene Marke für Computer- und Videospielprodukte von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.
EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke. NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE and the official seal are trademarks of NINTENDO. © 2003 Nintendo. Alle Rechte vorbehalten.

INFO-CENTER

MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS

PLATZ/VORMONAT		
1	2	Metal Gear Solid: The Twin Snakes
2	5	Resident Evil 4
3	NEU	Splinter Cell: Pandora Tomorrow
4	8	Pikmin 2
5	3	Phantasy Star Online III
6	NEU	StarCraft: Ghost
7	WE	Geist
8	NEU	Killer 7
9	4	Star Fox 2
10	NEU	Pokémon Colosseum

Hideo Kojimas legendärer Protagonist hat es euch anscheinend besonders angetan. Alles Wissenswerte rund um den Schleichexperten Solid Snake könnt ihr in dieser Ausgabe nachlesen. Wir wünschen euch viel Spaß beim Schmökern!

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung, www.n-zone.de, SMS-Wahl

Macht mit und gewinnt

Wir verlosen unter allen Einsendungen fünf Spiele nach Wahl.

Und so könnt ihr gewinnen:
Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Text **„NZ 32 Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „NZ 32 1" und wählt somit *Asterix & Obelix XXL* zu eurem Most-Wanted-Titel Nummer 1). **Für die Lesercharts:** Sendet uns eine SMS mit dem Text **„NZ 33 Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „NZ 33 1", wenn *Beyond Good & Evil* euer absoluter Lieblingstitel ist).

D: 81114, € 0,49*/SMS Alle Netze!
(* VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444, sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010, € 0,60/SMS

Oder ruft uns einfach an:
D: 0190 658 651, € 0,41/Min.
CH: 0901 210 212, sfr 0,50/Min.

Oder schickt eine Postkarte mit den Nummern eurer Favoriten an:

COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: NZ-Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. **Teilnahmeschluss ist der 07. April 2004.**

MOST WANTED

01 Asterix & Obelix XXL
02 Donkey Kong Country 2 (GBA)
03 Geist
04 Harry Potter u. d. Gefangene...
05 Killer 7
06 Mario Golf: Toadstool Tour
07 Mario Tennis
08 Nintendo Puzzle Collection
09 Paper Mario
10 Phantasy Star Online III
11 Pikmin 2
12 Pokémon Channel
13 Pokémon Colosseum
14 Resident Evil 4
15 Shining Force (GBA)
16 Sonic Advance 3 (GBA)
17 Spider-Man 2
18 Splinter Cell 2
19 StarCraft: Ghost
20 Star Fox 2

LESER-CHARTS

01 Beyond Good & Evil
02 Burnout 2: Point of Impact
03 F-Zero GX
04 Final Fantasy: CC
05 Harvest Moon (GBA)
06 007: Alles oder nichts
07 Luigi's Mansion
08 Mario Kart: Double Dash!!
09 Metal Gear Solid: TTS
10 Metroid Prime
11 Need for Speed: Underground
12 Pikmin
13 Pokémon Rubin & Saphir (GBA)
14 Prince of Persia
15 Rayman 3
16 Resident Evil Zero
17 Sphinx
18 Spider-Man: The Movie
19 SSX 3
20 Star Fox Adventures
21 Star Wars: Rogue Squadron III
22 Super Mario Advance 4 (GBA)
23 Super Mario Sunshine
24 Super Monkey Ball 2
25 Super Smash Bros. Melee
26 TimeSplitters 2
27 Tom Clancy's Splinter Cell
28 True Crime: Streets of L.A.
29 Wario World
30 Zelda: The Wind Waker

Die kommenden Hits

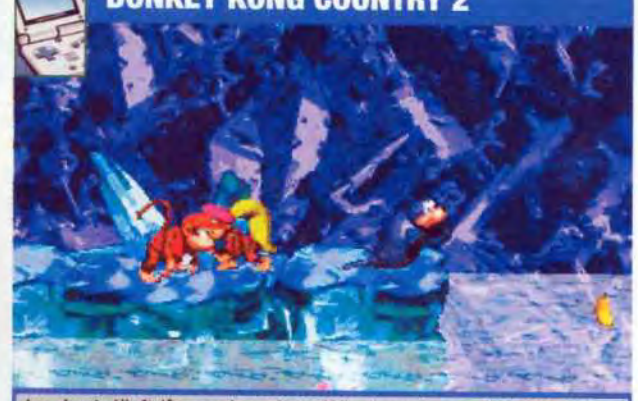
Ihr wollt wissen, welche Spiele-Knaller in Zukunft erscheinen? Auf diesen Seiten bieten wir euch eine aktuelle Übersicht über die am sehnlichsten erwarteten GameCube- und GBA-Spiele.

ASTERIX & OBELIX XXL

Die beiden Gallier trödeln ganz schön rum. Ihr genauer Ankunftstermin steht noch immer in den Sternen. Hoffentlich lohnt sich die Wartezeit auch.

Hersteller:	**Atari**
Termin:	**21. Juni**
Genre:	**Jump & Run**

DONKEY KONG COUNTRY 2



Im Juni dürft ihr euch auf ein Wiedersehen mit Nintendos ulkigem Primaten-Duo freuen. Es handelt sich um ein Remake des zweiten SNES-Titels.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**24. Juni**
Genre:	**Jump & Run**

F-ZERO 2

Bis ihr mit Nintendos kleinen Flitzern rumdüsen dürft, dauert es noch ein kleines Weilchen. Erwartet schon bald weitere Infos zu dem Science-Fiction-Racer.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**2. Quartal**
Genre:	**Rennspiel**

GEIST

MOST WANTED 7. PLATZ

Mit etwas Glück können wir euch sicher in Kürze mit brandneuen offiziellen News versorgen. Der Titel sieht auf jeden Fall sehr vielversprechend aus.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**2004**
Genre:	**Ego-Shooter**

GOBLIN COMMANDER

Todesmutig warfen sich Fabian, Udo und Sascha für euch ins Kampfgeschehen. Was sie von dem Strategiespiel halten, könnt ihr ab Seite 52 nachlesen.

Hersteller:	**Bigben Interactive**
Termin:	**26. März**
Genre:	**Strategie**

HARRY POTTER UND DER GEFANGENE ...

Joanne K. Rowlings kleiner Harry beabsichtigt, euch bereits im Mai erneut zu verzaubern. Der Titel sieht deutlich besser als Harrys letztes GameCube-Abenteuer aus.

Hersteller:	**Electronic Arts**
Termin:	**28. Mai**
Genre:	**Action-Adventure**

KILLER 7

MOST WANTED 8. PLATZ

Makabre Action: Capcom schickt euch auf PlayStation 2 und GameCube in den Kampf gegen eine Meute abscheulich entstellter Fratzen.

Hersteller:	**Capcom**
Termin:	**2004**
Genre:	**Ego-Shooter**

MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR

In etwa zehn Wochen nehmen Nintendos Konsolenhelden ihre Golf-Karriere wieder auf. Im Import-Test konnte die Truppe bereits überzeugen, wenn auch nicht glänzen.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**17. Juni**
Genre:	**Sport**

MARIO TENNIS

Mario & Co. müssen noch etwas trainieren und stürmen erst im zweiten Quartal die Tennisplätze. Schon sehr merkwürdig, dass es bislang noch nichts Spielbares gibt.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**2. Quartal**
Genre:	**Sport**

METAL GEAR SOLID: TTS

MOST WANTED 1. PLATZ

Exklusiv nur in dieser Ausgabe: Unsere *MGS*-Sonderbeilage lässt keine Fragen offen! Schaut euch auch unbedingt den Test in dieser Ausgabe an.

Hersteller:	**Konami**
Termin:	**26. März**
Genre:	**Action-Adventure**

METROID: ZERO MISSION

Das neueste Abenteuer von Nintendos berühmter Kopfgeldjägerin Samus Aran solltet ihr euch auf keinen Fall entgehen lassen.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**8. April**
Genre:	**Action**

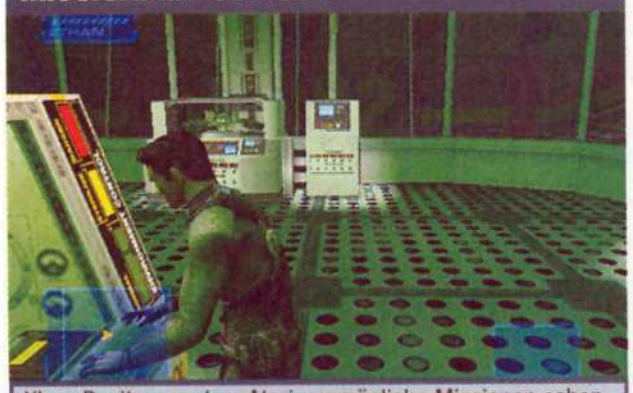
PIKMIN 2

MOST WANTED 4. PLATZ

Hordenweise Pikmin: Diesmal dürft ihr noch viel mehr kleine Helfershelfer gleichzeitig steuern. Außerdem gibt es neue Pikmin und einen Mehrspieler-Modus. Erwartet schon bald den Import-Test, denn in wenigen Wochen wird der lang erwartete Strategie-Titel endlich in Japan erscheinen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2. Quartal
Genre:	Strategie

MISSION: IMPOSSIBLE



Xbox-Besitzer zocken Ataris unmögliche Missionen schon längst. Wir müssen wieder mal warten. Die Testversion trudelte leider erst kurz nach Redaktionsschluss ein.

Hersteller:	**Atari**
Termin:	**31. März**
Genre:	**Action-Adventure**

PHANTASY STAR ONLINE III

MOST WANTED 5. PLATZ

Wer weiß, vielleicht kann *Phantasy Star Online III* seinen brillanten Vorgänger sogar noch toppen. Wenigstens gibt es jetzt auch einen Europa-Termin.

Hersteller:	**Atari**
Termin:	**13. Mai**
Genre:	**Rollenspiel**

POKÉMON CHANNEL

Alles rund um den Knuffelmonster-Sender: Wir haben Nintendos neuestes Produkt durchleuchtet. Ab Seite 48 könnt ihr nachlesen, wie gut der Titel ist.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**1. April**
Genre:	**Adventure**

POKÉMON COLOSSEUM

MOST WANTED 10. PLATZ

Die japanische Version überzeugt mit fetter Action in 3D, stylischen Effekten und frischen Animationen. Den PAL-Test gibt es in der nächsten N-ZONE.

Hersteller:	**Nintendo**
Termin:	**19. Mai**
Genre:	**Action**

RESIDENT EVIL 4

MOST WANTED 2. PLATZ

Brandheiße News: Ab Seite 14 warten sechs genial gruselige Resi-Seiten auf euch! Und eins ist klar: Die Welt von *Resident Evil* sah noch nie so gut aus wie in Teil 4!

Hersteller:	**Capcom**
Termin:	**2004**
Genre:	**Action-Adventure**

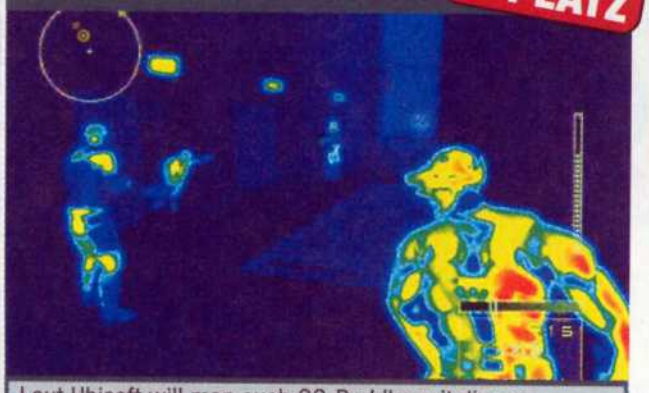
SONIC ADVANCE 3

Dr. Eggmann gibt einfach keine Ruhe! Schon wieder will er sich die Welt unter den Nagel reißen. Und auf dem Game Boy Advance war Sonic schon immer gut.

Hersteller:	**THQ**
Termin:	**Juni 2004**
Genre:	**Jump & Run**

SPLINTER CELL 2

MOST WANTED 3. PLATZ



Laut Ubisoft will man auch GC-Daddler mit diesem Stealth-Action-Kracher beglücken. Nur wann, verflixt? Leider steht immer noch kein Termin fest.

Hersteller:	**Ubisoft**
Termin:	**2004**
Genre:	**Action-Adventure**

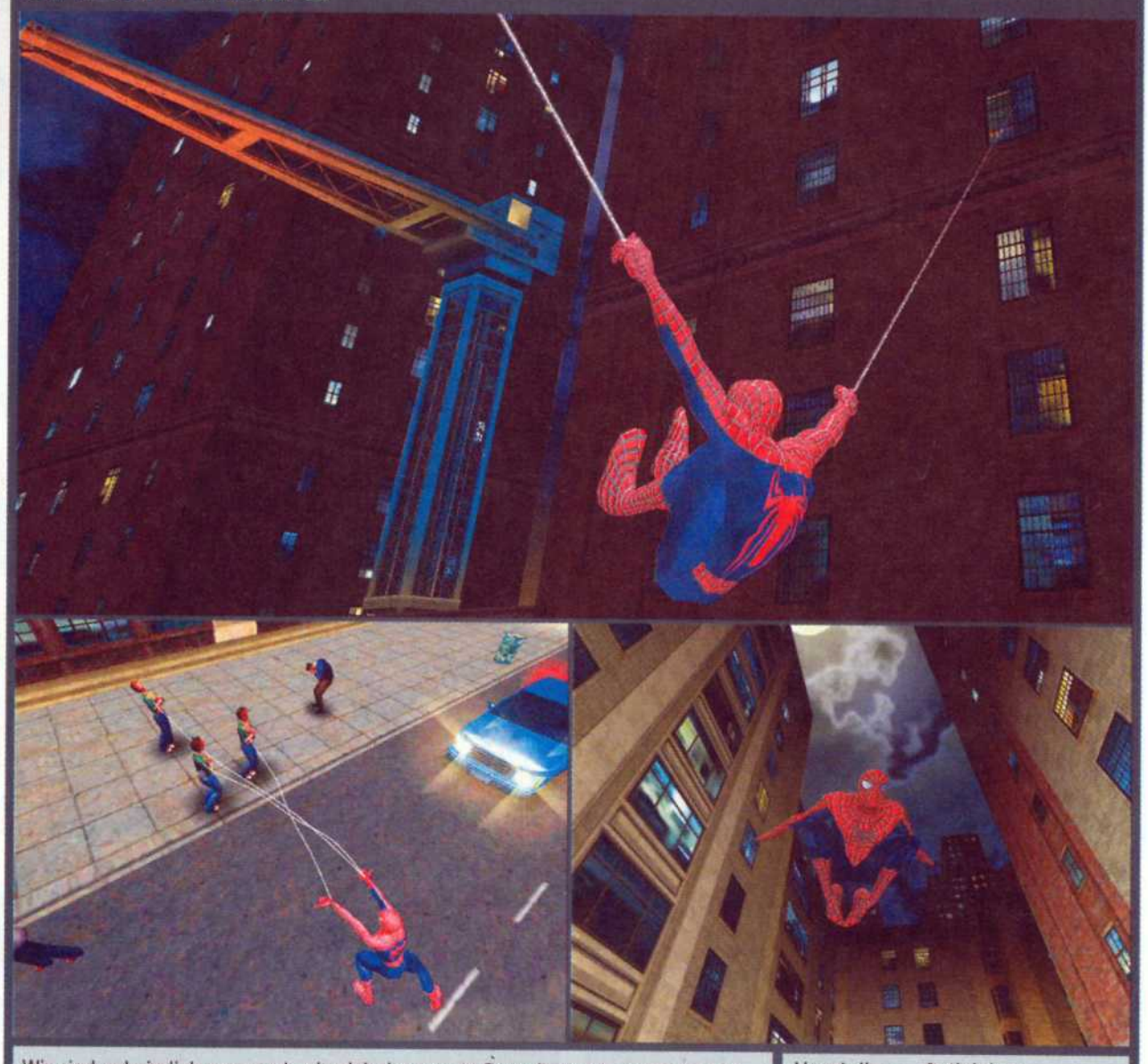
STARCRAFT: GHOST

MOST WANTED 6. PLATZ

Eine neue, atemberaubende Traumfrau bereichert die Riege schnuckeliger Videospiele-Heldinnen. Auch zu diesem Titel werden wir euch bald weitere Infos liefern.

Hersteller:	**Vivendi Universal**
Termin:	**2004**
Genre:	**Action-Adventure**

SPIDER-MAN 2



Wir sind unheimlich gespannt, wie sich der smarte Peter Parker in der Zwischenzeit entwickelt hat. Die Screenshots machen auf jeden Fall Lust auf mehr. Noch mehr Bilder und aktuelle Infos findet ihr in unseren News. Der Kinofilm lässt übrigens auch nicht mehr lange auf sich warten.

Hersteller:	Activision
Termin:	Juli
Genre:	Action-Adventure

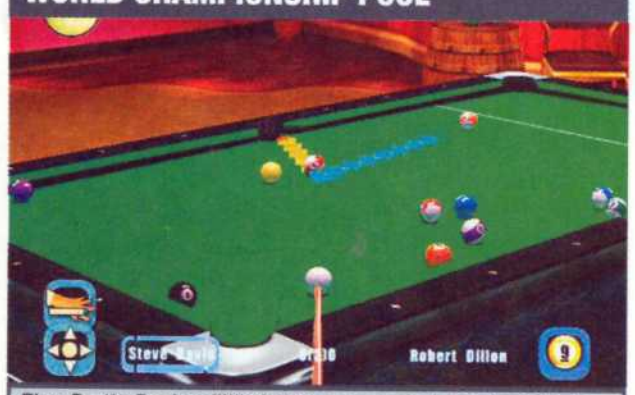
STAR FOX 2

MOST WANTED 9. PLATZ

In Namcos neuestem Streich kommt Action ganz sicher nicht zu kurz. Hier wird geballert, was das Zeug hält. Hoffentlich hat Namco die Zeit seit der E3 2003 gut genutzt.

Hersteller:	**Namco**
Termin:	**2. Quartal**
Genre:	**Action**

WORLD CHAMPIONSHIP POOL



Eine Partie Pool gefällig? Bigben versorgt den GameCube endlich auch mit einer Billard-Simulation. Und die könnte dazu noch richtig gut werden,

Hersteller:	**Bigben**
Termin:	**25. Juni**
Genre:	**Simulation**

YU-GI-OH! WORLD CHAMPIONSHIP ...

Leider konnte uns Konami nicht mehr rechtzeitig eine testfähige Version zur Verfügung stellen. Deshalb folgt der Test in der nächsten N-ZONE.

Hersteller:	**Konami**
Termin:	**26. März**
Genre:	**Strategie**

INFO-CENTER

TERMINE

ZULETZT ERSCHIENEN

GAMECUBE

Beyond Good & Evil

Genre: Action-Adventure
Wertung: 89%

Hier erwartet euch ein toller Genre-Mix. Langweilig wird's euch jedenfalls nicht.

Disney's Tricky Micky

Genre: Jump & Run
Wertung: 49%

Warum Micky eine miese Wertung bekam, erfahrt ihr in der Testübersicht.

Dragon's Lair 3D

Genre: Action-Adventure
Wertung: 65%

THQs Remake haben wir auf Seite 63 unter die Lupe genommen.

Final Fantasy: Crystal Chronicles

Genre: Rollenspiel
Wertung: 88%

Endlich ist das Rollenspiel-Epos auch in Europa zu haben. Schaut mal auf Seite 10.

Harvest Moon: A Wonderful Life

Genre: Simulation
Wertung: 78%

Bäuerin Kerstin ackerte bis zum Umfallen. Ab Seite 40 erfahrt ihr mehr.

James Bond 007: Alles oder nichts

Genre: Action-Adventure
Wertung: 85%

Der smarte Geheimagent macht auch in der dritten Person eine gute Figur.

Kirby Air Ride

Genre: Rennspiel
Wertung: 60%

Selbst die allerkleinsten Daddler kommen mit der simplen Steuerung zurecht.

Puyo Pop Fever

Genre: Geschicklichkeit
Wertung: 78%

Das einfache Spielprinzip birgt ein überraschend hohes Suchtpotenzial.

Scooby-Doo! Fluch der Folianten

Genre: Jump & Run
Wertung: -%

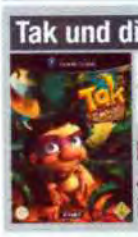
Die Testversion kam nicht mehr rechtzeitig, den Test gibt's dafür nächstes Mal.

Spawn: Armageddon

Genre: Action
Wertung: 67%

Das erste GameCube-Spektakel mit dem legendären Comic-Helden.

Tak und die Macht des Juju



Genre: Jump & Run
Wertung: 83%

Mehr über den Geheimtipp für Jump&Run-Liebhaber erfahrt ihr ab Seite 60.

Urban Freestyle Soccer

Genre: Fußball
Wertung: -%

Acclaims unfaires Gebolze traf leider erst nach Redaktionsschluss ein,

GAME BOY ADVANCE

Disney's Aladdin

Genre: Jump & Run
Wertung: 75%

Der orientalische Held bietet guten Jump&Run-Spaß.

Disney's Magical Quest 3

Genre: Jump & Run
Wertung: 78%

Gut – wie bisher jeder Teil der *Magical Quest*-Serie.

Max Payne Advance

Genre: Action
Wertung: - %

Leider kam die Version zu spät, aber wir holen's nach.

Sabre Wulf

Genre: Action-Adventure
Wertung: 82%

Tierisch witziger, aber leider zu kurzer Streich von Rare.

Scooby-Doo! Fluch der Folianten

Genre: Jump & Run
Wertung: 68%

Jüngere Spieler werden mit Scooby ihren Spaß haben.

Sonic Battle

Genre: Beat 'em Up
Wertung: 77%

Die Mehrspieler-Variante macht etwas mehr Spaß.

Sword of Mana

Genre: Rollenspiel
Wertung: 81%

Hier erfahrt ihr die Vorgeschichte der *Mana*-Serie.

Tak und die Macht des Juju

Genre: Jump & Run
Wertung: 70%

Die Pupununus im Kleinformat erweisen sich als solide.

TERMINLISTE

MÄRZ GAMECUBE

Carmen Sandiego Mix aus Spiel- und Lernprogramm	5. März
Disney's Tricky Micky Comic-Spaß für junge Daddler	19. März **(Test S. 31)**
Dragon's Lair 3D Ritter Dirk the Darings Rückkehr	12. März **(Test S. 63)**
Final Fantasy Das RPG-Epos von Square	11. März
Goblin Commander Ein Strategiespiel mit Kobolden	26. März **(Test S. 52)**
Harvest Moon Actionreiches Hack & Slay	25. März **(Test S. 44)**
Metal Gear Solid Achtung: Sonderbeilage im Heft	26. März **(Test S. 34)**
Mission: Impossible Den Test gibt es in der nächsten N-ZONE.	31. März
R-Racing Rennspiel aus dem Hause Namco	26. März
Scooby-Doo! Tierisches Abenteuer von THQ	19. März
Spawn: Armageddon Die GC-Premiere des Comic-Helden	12. März
Tak u. d. Macht des Juju Geheimtipp für Jump&Run-Fans	12. März **(Test S. 60)**

APRIL

Conan	Anf. April
Pokémon Channel	1. April
Teenage Ninja Turtles	April

MAI

Harry Potter u. d. Gefangene ...	28. Mai
Phantasy Star Online III	13. Mai
Pokémon Colosseum	14. Mai

JUNI

Asterix & Obelix XXL	21. Juni
Mario Golf	17. Juni
Shrek 2: The Movie Game	Ende Juni
World Championship Pool	25. Juni

JULI

Spider-Man 2	Juli

2004

Geist	2004
Killer 7	2004
Medabots: Infinity	2. Quartal
Mario Tennis	2. Quartal
Megaman X Command Mission	Herbst
Nintendo Puzzle Collection	2. Quartal
Paper Mario	2. Quartal
Pikmin 2	2. Quartal
Resident Evil 4	2004
Splinter Cell: Pandora Tom...	2004
StarCraft: Ghost	2004
Star Fox 2	2. Quartal
X-Men Legends	2004

MÄRZ GAME BOY ADVANCE

Aladdin Capcoms Reise in den Orient	19. März **(Test S. 31)**
Magical Quest 3 Das Mäuseduo kehrt zurück	19. März **(Test S. 31)**
Disneys Bärenbruder Spielspaß für die Allerkleinsten	12. März
DBZ: Taiketsu Beat 'em Up mit der *DBZ*-Truppe	25. März **(Test S. 66)**
Ein Kater macht Theater Ein Produkt von Vivendi	19. März
Max Payne Advance Zehn Waffen sorgen für Action.	19. März
MegaMan Battle Chip ... MegaMan bekämpft Computer-Viren	19. März **(Test S. 32)**
Sabre Wulf Rares ulkiger Handheld-Streich	12. März
Scooby-Doo! Fluch der Folianten	12. März
Shining Soul 2 Von Sega und Atlus Software	26. März
Splinter Cell Pandora Tomorrow	25. März **(Test S. 65)**
SpongeBob Battle for Bikini Bottom	12. März
Sword of Mana Vorgeschichte der *Mana*-Serie	18. März
Tak und die Macht des Juju Das knuffige Jump & Run für die Hosentasche	12. März
Yu-Gi-Oh! Worldwide Championship 2004	26. März
Yu Yu Spirit Detective Spiel zur Yusuke-Urameshi-Saga	18. März

APRIL

Digimon Racing	22. April
Metroid: Zero Mission	8. April
Scooby-Doo! Die Monster sind los	9. April
Shining Force	30. April

MAI

Boktai: The Sun is in your Hand	Mai
Harry Potter u. d. Gefangene ...	28. Mai

JUNI

Asterix & Obelix XXL	21. Juni
Crash Bandicoot Fusion	25. Juni
Donkey Kong Country 2	4. Juni
Shrek 2: The Movie Game	Juni
Sonic Advance 3	Juni
Spyro the Dragon Fusion	25. Juni
Van Helsing	Juni

JULI

Spider-Man 2	Juli

2004

F-Zero 2	2. Quartal
Fire Emblem	2. Quartal
Mario Tennis	2. Quartal
Mario Golf: Advance Tour	2. Quartal
Hamtaro: Rainbow Rescue	2. Quartal
MegaMan Battle Network 4	Herbst

INFO-CENTER ALLE SPIELE IM ÜBERBLICK

VERKAUFS-CHARTS

PLATZ/VORMONAT		
1	NEU	Mario Kart: Double Dash!!
2	11	Need for Speed: Underground
3	NEU	Sonic Heroes
4	12	Super Mario Sunshine
5	NEU	Mario Party 5
6	2	Mario Party 4
7	8	Super Smash Bros. Melee
8	5	Prince of Persia: The Sands of Time
9	7	Metroid Prime
10	11	Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

PLATZ/VORMONAT		
1	NEU	Super Mario Advance 4
2	11	Findet Nemo
3	NEU	Harvest Moon: Friends of Mineral Town
4	12	Pokémon Rubin
5	NEU	Pokémon Saphir

Quelle: SATURN

LESER-CHARTS

PLATZ/VORMONAT		
1	3	Mario Kart: Double Dash!!
2	1	The Legend of Zelda: The Wind Waker
3	13	Resident Evil Zero
4	5	XIII
5	WE	Rogue Squadron III
6	NEU	Mario & Luigi (GBA)
7	WE	Viewtiful Joe
8	WE	Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs
9	NEU	Metroid Prime
10	WE	Skies of Arcadia Legends

Nintendos Knirps mit der grünen Mütze belegt auch diesen Monat wieder den zweiten Platz. Gegen die rennverrückte Mario-Clique hatte Link aber auch diesen Monat keine Chance.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis, SMS-Auswertung, www.n-zone.de

ACTION

Star Wars: Rebel Strike
Diesen Kracher von Activision solltet ihr euch keinesfalls entgehen lassen.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Batman Vengeance	Ubisoft	81%
Beyblade: Tournament Battle	Atari	38%
Black & Bruised	Vivendi Universal	67%
Conflict Desert Storm	Bigben Interactive	74%
Conflict Desert Storm 2	Take 2	85%
Defender	Konami	70%
DHdR: Die zwei Türme	Electronic Arts	83%
DHdR Die Rückkehr des ...	Electronic Arts	83%
Die Monster AG: Monster-Ball	THQ	40%
Disney's Tarzan Freeride	Ubisoft	73%
Drei Engel für Charlie	Action	39%
Enter the Matrix	Atari	75%
FireBlade	Konami	72%
Freedom Fighters	Electronic Arts	86%
Gauntlet Dark Legacy	Midway	61%
Gotcha Force	Capcom	60%
Hunter: The Reckoning	Virgin Interactive	70%
Ikaruga	Atari	86%
007: Alles oder nichts	Electronic Arts	85%
Mario Party 4	Nintendo	74%
Mario Party 5	Nintendo	75%
MegaMan Network ...	Capcom	68%
MIB 2: Alien Escape	Atari	59%
Metal Arms: Glitch in ...	Vivendi Universal	76%
Minority Report	Activision	54%
Monopoly Party	Atari	61%
Monster Jam: Maximum ...	Ubisoft	55%
Mystic Heroes	THQ	63%
P.N.03	Capcom	79%
Reign of Fire	Konami	62%
Robotech Battlecry	TDK Mediactive	73%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Spawn: Armageddon	Electronic Arts	67%
Spider-Man: The Movie	Activision	83%
Star Wars: Bounty Hunter	Electronic Arts	84%
Star Wars: Rogue Squadron II	Electronic Arts	90%
Star Wars: Rogue Squadron III	Activision	91%
Star Wars: The Clone Wars	Electronic Arts	79%
Taz Wanted	Infogrames	68%
The Hulk	Vivendi Universal	73%
Top Gun: Combat Zones	Virgin Interactive	76%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	86%
Universal Studios ...	Kemco	71%
WWE Crush Hour	THQ	61%

ACTION-ADVENTURE

Zelda: The Wind Waker
Trotz oder wegen der Cel-Shading-Grafik – Link ist beliebt wie eh und je.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Batman: Dark Tomorrow	Vidis	69%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	89%
Bionicle: The Game	Electronic Arts	68%
Blood Omen 2	Eidos	85%
Buffy the Vampire Slayer ...	Vivendi Universal	79%
Casper: Spirit Dimensions	TDK Mediactive	66%
Eternal Darkness	Nintendo	90%
Findet Nemo	THQ	69%
Harry Potter und der Stein ...	Electronic Arts	70%
Harry Potter und die ...	Electronic Arts	74%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	85%
Jimmy Neutron	THQ	59%
Largo Winch	Ubisoft	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	87%
Prince of Persia	Ubisoft	91%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	89%
Resident Evil	Capcom	88%
Resident Evil Zero	Capcom	89%
Rogue Ops	Capcom	77%
Scooby-Doo! Nacht der ...	THQ	65%
Sphinx und die ...	THQ	86%
SpongeBob: Battle for ...	THQ	70%
SpongeBob: Revenge of ...	THQ	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi Universal	68%
Starfox Adventures	Nintendo	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	91%
Superman: Shadow of ...	Atari	45%
The Scorpion King	Vivendi Universal	53%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	90%
Wario World	Nintendo	87%
Worms 3D	Atari	78%
X-Men 2: Wolverine's ...	Activision	67%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	95%

AMERICAN SPORTS

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Disney Sports Basketball	Konami	55%
Madden NFL 2003	Electronic Arts	88%
Madden NFL 2004	Electronic Arts	90%
NBA Courtside 2002	Nintendo	82%
NBA Live 2003	Electronic Arts	83%
NBA Live 2004	Electronic Arts	84%
NBA Street Vol. 2	Electronic Arts	82%
NBA 2K3	Atari	85%
NFL 2K3	Atari	89%
NFL Street	Electronic Arts	79%
NHL 2003	Electronic Arts	85%
NHL 2004	Electronic Arts	86%
NHL 2K3	Atari	86%
NHL Hitz 2002	Konami	81%
NHL Hitz 2003	Konami	82%

BEAT 'EM UP

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Batman: Rise of Sin Tzu	Ubisoft	63%
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	82%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	70%
Capcom vs. SNK 2 EO	Electronic Arts	64%
Godzilla: Destroy all Monsters Melee	Atari	71%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Konami	82%
Soul Calibur II	Nintendo	90%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%
UFC Throwdown	Ubisoft	67%
Viewtiful Joe	Capcom	90%
X-Men: Next Dimension	Activision	71%

GESCHICKLICHKEIT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Bomberman Generation	Vivendi Universal	74%
Disney Party	Electronic Arts	53%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	70%
Eggo Mania	Kemco	80%
Puyo Pop Fever	Atari	78%
Super Bust-A-Move All Stars	Ubisoft	76%
Super Monkey Ball	Atari	81%
Super Monkey Ball 2	Atari	84%
Tetris Worlds	THQ	60%
Worms Blast	Ubisoft	64%
ZooCube	Acclaim	66%

EGO-SHOOTER

Metroid Prime
Nintendos Kopfgeldjägerin Samus Aran überzeugt mehr denn je. Wer nicht mit ihr loszieht, hat definitiv etwas verpasst.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Der Anschlag	Ubisoft	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi Universal	86%
James Bond 007: Nightfire	Electronic Arts	85%
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	83%
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Vivendi Universal	57%
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	87%
Medal of Honor: Rising Sun	Electronic Arts	79%
Metroid Prime	Nintendo	94%
Red Faction 2	THQ	83%
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	Activision	83%
TimeSplitters 2	Eidos	88%
Turok Evolution	Acclaim	79%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft	78%
XIII	Ubisoft	88%

JUMP & RUN

Sonic Mega Collection
Die Sonic-Klassiker auf Ataris Retro-Collection können auch heutzutage noch restlos begeistern.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Billy Hatcher and the Giant Egg	Atari	78%
Castleween	Wanadoo	49%
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	83%
Der Hobbit	Vivendi Universal	76%
Dr. Muto	Konami	75%
Disney's Donald Duck: Phantomias	Ubisoft	68%
Disney's Donald Duck: Quack Attack	Ubisoft	70%
Looney Tunes: Back in Action	Electronic Arts	70%
Pac-Man World 2	Electronic Arts	72%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	81%
Sonic Adventure DX: Director's Cut	Atari	59%
Sonic Heroes	Atari	83%
Sonic Mega Collection	Atari	83%
Ty the Tasmanian Tiger	Electronic Arts	61%
Vexx	Acclaim	74%
Wallace & Gromit in Project Zoo	Acclaim	72%
Zapper	Atari	76%

FUSSBALL

FIFA Football 2004
Wer nach einer gelungenen Fußball-Simulation Ausschau hält, ist mit EAs *FIFA*-Nachfolger derzeit am besten beraten.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Disney Sports Fußball	Konami	62%
FIFA Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%
FIFA Football 2003	Electronic Arts	83%
FIFA Football 2004	Electronic Arts	85%
ISS 2	Konami	72%
ISS 3	Konami	72%
RedCard	Midway	69%
Sega Soccer Slam	Atari	82%
Virtua Striker 3	Sega	67%

LOW BUDGET

Wer zurzeit ziemlich knapp bei Kasse ist, muss trotzdem nicht leer ausgehen. Folgende Spiele könnt ihr euch nämlich schon für unter 30 Euro unter den Nagel reißen:

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Beyond Good & Evil	Action-Adventure	89%
Enter the Matrix	Action-Adventure	75%
FIFA Football 2003	Fußball	83%
James Bond 007: Nightfire	Ego-Shooter	85%
Luigi's Mansion	Jump & Run	86%
Mario Party 4	Action	74%
Medal of Honor: Frontline	Ego-Shooter	87%
Metroid Prime	Ego-Shooter	94%
Minority Report: Everybody runs	Action-Adventure	54%
Pikmin	Strategie	88%
Powerpuff Girls: Kampf den Gurkenschurken	Action-Adventure	42%
Resident Evil Zero	Action-Adventure	89%
Sonic Adventure 2: Battle	Jump & Run	81%
SpongeBob: Battle for Bikini Bottom	Jump & Run	70%
Starfox Adventures	Action-Adventure	91%
Super Mario Sunshine	Action-Adventure	91%
Super Smash Bros. Melee	Beat 'em Up	85%
Urban Freestyle Soccer	Fußball	–
XGRA	Rennspiel	83%

RENNSPIELE

F-Zero GX
Nintendos Highspeed-Racer rauscht ungebremst an der Konkurrenz vorbei.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
18 Wheeler American ...	Acclaim	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	80%
Big Mutha Truckers	Empire Interactive	79%
Burnout	Acclaim	85%
Burnout 2: Point of Impact	Acclaim	88%
Cel Damage	Electronic Arts	65%
Crash Nitro Kart	Vivendi Universal	76%
Crazy Taxi	Acclaim	85%
Dakar 2	Acclaim	69%
Driven	Ubisoft	69%
Drome Racers	Electronic Arts	77%
Extreme-G 3	Acclaim	81%
F-Zero GX	Nintendo	91%
F1 2002	Electronic Arts	77%
F1 Career Challenge	Electronic Arts	77%
Freekstyle	Electronic Arts	85%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	58%
Jeremy McGrath ...	Acclaim	40%
Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	89%
Micro Machines Explosion	Atari	74%
MX Superfly	THQ	80%
Need for Speed: Hot ...	Electronic Arts	75%
Need for Speed: Underground	Electronic Arts	84%
Pro Rally 2002	Ubisoft	76%
R: Racing	Electronic Arts	72%
Rally Championship	Bigben Interactive	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Speed Challenge	Ubisoft	68%
Speed Kings	Acclaim	76%
Spy Hunter	Midway	69%
Starsky & Hutch	Empire Interactive	70%
SX Superstar	Acclaim	61%
The Italian Job	Eidos	67%
The Simpsons: Hit & Run	Vivendi Universal	78%
The Simpsons: Road Rage	Electronic Arts	70%
V-Rally 3	Atari	73%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%
World Racing	TDK Mediactive	73%
Wreckless: The Yakuza ...	Activision	76%
XGRA	Acclaim	83%

TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
1080° Avalanche	Nintendo	78%
Aggressive Inline	Acclaim	89%
Big Air Freestyle	Atari	53%
BMX XXX	Acclaim	69%
Dark Summit	THQ	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	78%
Disney Sports Skateboarding	Konami	45%
Disney's Extreme Skate ...	Activision	83%
Evolution Skateboarding	Konami	53%
Evolution Snowboarding	Konami	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	75%
SSX 3	Electronic Arts	89%
SSX Tricky	Electronic Arts	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	88%
Tony Hawk's Underground	Activision	90%
Whirl Tour	Vivendi Universal	75%

ROLLENSPIELE

Final Fantasy: CC
Nintendos RPG-Epos entführt euch in ein absolut fantastisches Universum.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	84%
Evolution Worlds	Ubisoft	63%
Final Fantasy: Crystal ...	Nintendo	88%
Gladius	Activision	83%
Lost Kingdoms	Activision	83%
Lost Kingdoms 2	Activision	83%
Phantasy Star Online ...	Atari	82%
Skies of Arcadia Legends	Atari	88%
Summoner 2: A Goddess ...	THQ	83%

SPORT (SONSTIGES)

Tiger Woods PGA Tour 2004
Den derzeit realistischsten Golf-Vertreter auf dem GameCube verdanken wir EA.

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Ace Golf	Eidos	78%
Beach Spikers	Atari	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	74%
Harry Potter Quidditch WM	Electronic Arts	71%
Knockout Kings 2003	Electronic Arts	82%
Outlaw Golf	TDK Mediacitve	70%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	55%
Rocky	Rage	84%
Tiger Woods PGA Tour 2004	Electronic Arts	89%

SIMULATION

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Die Sims	Electronic Arts	85%
Die Sims brechen aus	Electronic Arts	86%

STRATEGIE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Doshin the Giant	Nintendo	80%
Pikmin	Nintendo	88%

WRESTLING

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Def Jam Vendetta	Electronic Arts	80%
Legends of Wrestling	Acclaim	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	70%
WWE Wrestlemania X8	THQ	73%
WWE Wrestlemania XIX	THQ	80%

GAME BOY ADVANCE

Die absoluten Top-Titel aus den einzelnen Genres findet ihr hier.

ACTION
Metroid Fusion
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

ACTION-ADVENTURE
Zelda: A Link to the Past
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

ADVENTURE
Hamtaro: Ham Ham Heartbreak
Hersteller: Nintendo
Wertung: 83%

BEAT 'EM UP
Super Street Fighter II Turbo
Hersteller: Ubisoft
Wertung: 85%

EGO-SHOOTER
Doom II
Hersteller: Activision
Wertung: 87%

FUSSBALL
FIFA Football 2004
Hersteller: Electronic Arts
Wertung: 84%

GESCHICKLICHKEIT
Pokémon Pinball: RS
Hersteller: Nintendo
Wertung: 85%

JUMP & RUN
Super Mario World
Hersteller: Nintendo
Wertung: 92%

MUSIC & ENTERTAINMENT
Pocket Music
Hersteller: Ubisoft
Wertung: 70%

RENNSPIELE
Top Gear Rally
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

ROLLENSPIELE
Golden Sun 2
Hersteller: Nintendo
Wertung: 89%

SIMULATION
Harvest Moon
Hersteller: Ubisoft
Wertung: 90%

SPORT (SONSTIGE)
Virtua Tennis
Hersteller: Atari
Wertung: 86%

STRATEGIE
Advance Wars 2
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

TRENDSPORT
Tony Hawk's Pro Skater 4
Hersteller: Activision
Wertung: 91%

WRESTLING
WWF Road to Wrestlemania
Hersteller: THQ
Wertung: 70%

INFO-CENTER

DIE REDAKTION

HANS IPPISCH
33, REDAKTIONSDIREKTOR

… sehnt langsam, aber sicher wärmere Temperaturen herbei, damit er all seine Redaktionskollegen zu einem ordentlichen Grillfest einladen kann. Ist doch so, oder?!

FABIAN SLUGA
24, LEITENDER REDAKTEUR

… hat schon langsam Angstpsychosen. Kein Wunder, wird er doch in regelmäßigen Abständen von „Solid Snake" Udo hinterrücks angefallen und in den Schwitzkasten genommen.

KERSTIN SPRINGER
29, VOLONTÄRIN

… konnte sich mit dem mobilen Landleben in *Harvest Moon: Friends of Mineral Town* besser anfreunden als mit der GameCube-Fassung *Harvest Moon: A Wonderful Life.*

UDO CRNJAK
26, VOLONTÄR

… hat bei der ausgedehnten *MGS: The Twin Snakes*-Testphase bleibende Schäden erlitten und lauert Fabian nun ständig auf, um ihn leise aus dem Verkehr zu ziehen.

HEINRICH LENHARDT
38, USA-KORRESPONDENT

… fragt sich, warum Nintendo das Online-Gaming links liegen lässt, aber für eine „spontane" Zweierpartie *FF: Crystal Chronicles* GBAs als Controller voraussetzt.

SASCHA DOWIDAT
27, PRAKTIKANT

… philosophiert mit Udo über den Untergang der 2D-Ballerspiele und schwelgt in Erinnerungen an gute alte Klassiker wie *Thunder Force III* und *Super Aleste.*

LARS KROMAT
30, LAYOUT

... freut sich schon jetzt auf seinen 31. Geburtstag. Nur noch 39 Jahre bis zur Rente, der Platz im Seniorenclubhaus in Florida ist schon reserviert ..., das Wohnmobil ist bestellt.

FLORIAN HANNICH
20, AUSZUBILDENDER MEDIENDESIGNER

... hat sich in sich in *Burnout 2* verliebt und prompt beschlossen, einen Ferrari zu kaufen. Nur die alte Klampfe dafür zu verkaufen, wird wohl nicht reichen. Und der Führerschein? Naja ...

WOJTEK PRUCHNICKI
22, AUSZUBILDENDER MEDIENDESIGNER

... freut sich als eingefleischter Gore-Hound riesig über das Cover, das seine Vorfreude auf *Resident Evil 4* ins Unermessliche steigert. Trainiert bis dahin mit dem „Vorgänger" *R. E. Zero.*

REDAKTIONSVERHÖR

Udo Crnjak, 26

Wieso hast du fast immer Kopfhörer auf?
WAS?

Nimm doch bitte die Dinger runter!
WIE BITTE?

Du bist hässlich und kannst nicht zocken!
Vorsicht! Das habe ich gehört!

Udo wurde im Tierkreiszeichen des Skorpions im Jahre 1977 geboren – am 29. Oktober, um genau zu sein. Während der Arbeit hat er tatsächlich fast immer Kopfhörer auf, aus denen wohlklingende Melodien aus dem Metal-Bereich, zum Beispiel von Tool, Queens of the Stone Age, Incubus, Slipknot, Ill Nino und Rage against the Machine, auf sein Trommelfell einhämmern. Mit dem Zocken hat er vor gut 20 Jahren angefangen, als er vollkommen begeistert *Pong* entdeckte. Danach hing er sehr viel bei Freunden rum und spielte alles Mögliche auf dem NES. Weiter ging's mit einem Game Boy und kurze Zeit später mit einem japanischen Mega Drive. Hier hat er sein Zocker-Herz an *Thunderforce III* verloren, das er bestimmt schon 25 Mal durchgespielt hat. Ansonsten kann er sich mit allem anfreunden, solange es nicht aus dem Simulations- oder Sport-Bereich kommt – Ausnahmen bestätigen die Regel.

Spiele mit einer Wertung von 85 % oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85 % oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK eine „Ab 18"-Kennzeichnung.

Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

VORSCHAU-EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90 % oder mehr absahnen.
SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83 % und 89 % landen wird.
GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70 % und 82 % bekommen.
OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50 % und 69 % abstaubt.
SCHWACH Mehr als 30 % bis 50 % werden beim Test wohl nicht drin sein.
SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29 % ergattern.

TESTÜBERSICHT

SPIEL DES MONATS: METAL GEAR SOLID: TTS

Mit fantastischer Präsentation und einer der spannendsten Erzählungen der Videospielgeschichte schlägt *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* ein wie eine Bombe. Der Titel spielt sich wie ein atemberaubender Actionfilm – einfach grandios!

TEST AB SEITE 34

ACTION

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Cowabunga! Die Teenage Mutant Ninja Turtles sind zurück und diesmal in stylischer Cel-Shading-Grafik. Leider können die Schildkröten nicht an den Erfolg alter SNES-Titel anknüpfen. Wenig Abwechslung und das simple Gameplay lassen nur durchschnittlichen Spielspaß aufkommen. Hinzu kommt eine häufig nicht sehr gelungene Kameraführung. Doch auch die Teenage Mutant Ninja Turtles haben ein paar gute Seiten zu bieten. Wer wissen will, ob der Titel wenigstens für Fans eine absolute Obergranate ist, der sollte unbedingt unseren vollständigen Test lesen.

TEST AB SEITE 62

Hersteller: Konami
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 50,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
74%	63%	63%	58%

METROID: ZERO ...

Heldin Samus zieht erneut in den Kampf gegen Mother Brain. Nintendo hat seinen alten Klassiker toll aufgepeppt. Die grandiose Spielbarkeit und eine geniale Grafik machen *Zero Mission* schon jetzt zu einem Hit für den Game Boy Advance.

TEST AB SEITE 64

Hersteller: Nintendo
Termin: 8. April **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
91%	90%	- %	90%

ACTION ADVENTURE

DRAGON'S LAIR 3D

Die Neuauflage des Spielhallenhits von 1983 erscheint nach unzähligen Verschiebungen jetzt für den GameCube. Schon damals spielte sich das Abenteuer um Held Eric wie ein interaktiver Zeichentrickfilm. Grafisch und spielerisch ist der Titel leider nur Durchschnitt.

TEST AB SEITE 63

Hersteller: THQ
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 50,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
69%	73%	- %	65%

KNIGHTS OF THE ...

Die fantastische Atmosphäre, eine tolle Präsentation und der stimmungsvolle Sound machen *Knights of the Temple* zum Überraschungshit dieser Ausgabe. Alle Kreuzritter sollten den Titel unbedingt in die engere Auswahl ziehen.

TEST AB SEITE 44

Hersteller: TDK Mediactive
Termin: 29. März **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
84%	83%	- %	85%

PITFALL ...

Auch nach über 20 Jahren im Geschäft schlägt und schwingt sich Pitfall Harry erfolgreich durch sein neues Abenteuer. Irrwitzige Dialoge, skurrile Charaktere und ein knallbunter Genre-Mix konnten uns vollends überzeugen.

TEST AB SEITE 56

Hersteller: Activision
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
79%	84%	- %	82%

ADVENTURE

POWERPUFF GIRLS ...

Fiesling Mojo und eine Meute Mutantengurken fielen in dem friedlichen Townsville ein und nun regiert in dem Städtchen das totale Chaos. Über die Qualität der Grafik, des Sounds und vor allem des Spielspaßes wollen wir aber lieber den Mantel des Schweigens breiten.

Hersteller: Acclaim
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 30,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
41%	56%	- %	42%

SPLINTER CELL 2

Sam Fisher bekommt auf dem Game Boy Advance seinen zweiten Auftrag. *Pandora Tomorrow* spielt sich dank ausgewogenem Schwierigkeitsgrad und einer Hand voll gelungener Neuerungen noch besser als der Vorgänger. Ein fantastisches 2D-Stealth-Abenteuer. **TEST AB SEITE 65**

Hersteller: Ubisoft
Termin: 25. März **Preis:** Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
83%	74%	- %	85%

POKÉMON CHANNEL

In *Pokémon Channel* dürft ihr euch Pikachu als virtuelles Haustier halten, das viel Pflege und Zuwendung braucht, um glücklich zu sein. Das Point&Click-Adventure wird besonders jüngere Pokémon-Fans in seinen Bann ziehen.

TEST AB SEITE 48

Hersteller: Nintendo
Termin: 1. April **Preis:** Ca. € 30,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
67%	80%	- %	78%

BEAT 'EM UP

DRAGON BALL Z

Endlich ein Handheld-Beat-'em-Up für alle *Dragon Ball*-Fans. Der grafisch unterdurchschnittlichen Klopperei mangelt es an Spieltiefe. Der Titel krankt außerdem an einer unpräzisen Steuerung. Fans werden sich aber über die tollen Bonus-Features freuen. **TEST AB SEITE 66**

Hersteller: Atari
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
55%	63%	59%	44%

JUMP & RUN

ALADDIN

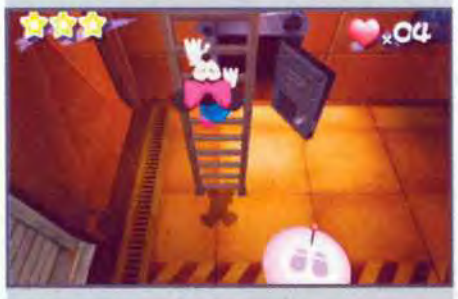
In Begleitung des kleinen Affen Abu lauft und springt ihr mit Aladdin durch Agrabar und dunkle Höhlen, um dem bösen Dschafar das Handwerk zu legen. Animationen und Grafik können überzeugen. Fans linearer Jump&Run-Kost werden sehr gut bedient.

Hersteller: Capcom
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
70%	76%	- %	74%

DISNEY'S TRICKY ...



Als Minnie oder Mickey Maus im Kampf gegen außerirdische Lulus. Die tollen Animationen und die niedliche Sprachausgabe sind wirklich gelungen. Leider ist das Spiel viel zu einfach und spielt sich aufgrund der frustrierenden Kamera und der Steuerung sehr umständlich.

Hersteller: Capcom
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
68%	72%	- %	40%

MAGICAL QUEST 3

Als Mickey oder Donald, wahlweise auch zu zweit im Multiplayer-Mode, müsst ihr Kater Karlo das Handwerk legen. Dazu durchquert ihr laufend, springend, kletternd oder auf einer Gondel fahrend das knallig bunte Märchenland. Ein gelungener Ausflug für Jung und Alt.

Hersteller: Capcom
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
80%	77%	- %	76%

PITFALL ...

Im peruanischen Dschungel, der von allerlei Viehzeug und den Einheimischen bevölkert wird, muss Harry schwimmen, springen, klettern oder auf einem Gummireifen (!) rudern. Die leider etwas kurze Mixtur aus klassischen Jump&Run-Elementen und Minispielen macht richtig Spaß.

Hersteller: Activision
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
72%	79%	79%	79%

TAK UND DIE ...

Als kleiner Junge Tak ist es eure Aufgabe, dem bösen Zauberer ein Ende zu bereiten. Witzige Animationen, ein abwechslungsreiches Gameplay und die niedliche Cartoon-Grafik machen das Spiel zu einem gelungen Familienabenteuer.

TEST AB SEITE 60

Hersteller: THQ
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
82%	85%	- %	83%

RENNSPIELE

KIRBY AIR RIDE

Bei *Kirby Air Ride* erwarten euch fantasievolle Strecken mit abgefahrenen Fahrzeugen und Gleitern. Leider mangelt es dem grafisch und spielerisch durchschnittlichen Titel an Abwechslung und Spieltiefe. Jüngere *Kirby*-Fans werden aber dennoch ihre Freude haben.

Hersteller: Nintendo
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 50,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
68%	73%	65%	**60%**

ROLLENSPIELE

MEGAMAN BATTLE ...

In *MegaMan Battle Chip Challenge* werden MegaMans rundenbasierte Kämpfe mit Programm-Decks ausgetragen. Neben Schwertern, Shotguns und Heilkräften gibt es spezielle Verteidigungschips, die MegaMan vor Angriffen schützen. Gutes RPG-Spiel mit taktischem Einschlag.

Hersteller: Capcom
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 45,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
70%	68%	**79%**	78%

SHINING SOUL II

Fans dürfen sich nicht nur auf dieselbe grafische und soundtechnische Qualität wie im Vorgänger, sondern auch auf einige Neuerungen freuen: Abermals schlüpft ihr in Noahs Rolle und versucht, das Land Runefaust vor Dark Dragons üblen Machenschaften zu bewahren. Anstelle von vier stehen nun aber acht Charaktertypen (Ninja, Mönch, Magier, Bogenschütze, Soldat, Drachen-Ritter, Hexenmeister, Schläger) in den Startlöchern. Neben erheblich größeren Locations erwartet euch ein verbessertes Kampfsystem. In den Echtzeit-Kämpfen könnt ihr jetzt nämlich auch allerlei Krempel auf eure Gegner werfen.

Hersteller: THQ
Termin: 26. März **Preis:** Ca. € 40,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
83%	76%	**84%**	83%

SIMULATION

HARVEST MOON ...

Der neue Teil der erfolgreichen *Harvest Moon*-Reihe erscheint exklusiv für den GameCube. Die Knuddelgrafik und das süchtig machende Spielprinzip erfreuen alle Hobbyfarmer. Ob ihr als Landwirt auch früh aufstehen müsst, lest ihr in unserem Test.

TEST AB SEITE 40

Hersteller: Ubisoft
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 50,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
74%	78%	- %	**78%**

STRATEGIE

GOBLIN COMMANDER

Gute Strategiespiele sind auf dem GameCube leider sehr selten. Umso erfreulicher ist das Erscheinen von *Goblin Commander*. Mit seiner einfachen Steuerung und ausgewogenen Gegner-KI findet das Fantasy-Spektakel sicherlich viele Freunde.

TEST AB SEITE 52

Hersteller: Jaleco
Termin: 26. März **Preis:** Ca. € 60,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
77%	72%	**82%**	80%

BUDGET

RESIDENT EVIL ZERO

Das grafisch opulente Horror-Adventure erzählt die Geschehnisse vor dem ersten Teil der Gruselmär. Erstmals könnt ihr im Spiel jederzeit zwischen den beiden Charakteren Rebecca Chambers und Billy Coen hin und her wechseln, was einigen Freiraum für neue Rätsel schafft.

Hersteller: Capcom
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 30,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
87%	85%	- %	**89%**

N-ZONE HIT

Metal Gear Solid
The Twin Snakes

Solid Snake schlängelt sich in europäische GameCubes und präsentiert sich **in bisheriger Bestform.**

Auf Sonys PlayStation hat Hideo Kojima 1999 eine bis dato unbekannte Symbiose aus Videospiel und Kinofilm abgeliefert. Auch heute noch zählt *Metal Gear Solid* zu den besten Spielen aller Zeiten. Die Hintergrundgeschichte war eine der komplexesten und spannendsten, die bisher in einem Spiel verwendet wurden. Umso interessanter und erfreulicher ist die Tatsache, dass Nintendo-Spieler mit einem Remake dieses Teils für den GameCube beliefert werden.

IM NOTFALL SOLID SNAKE HOLEN

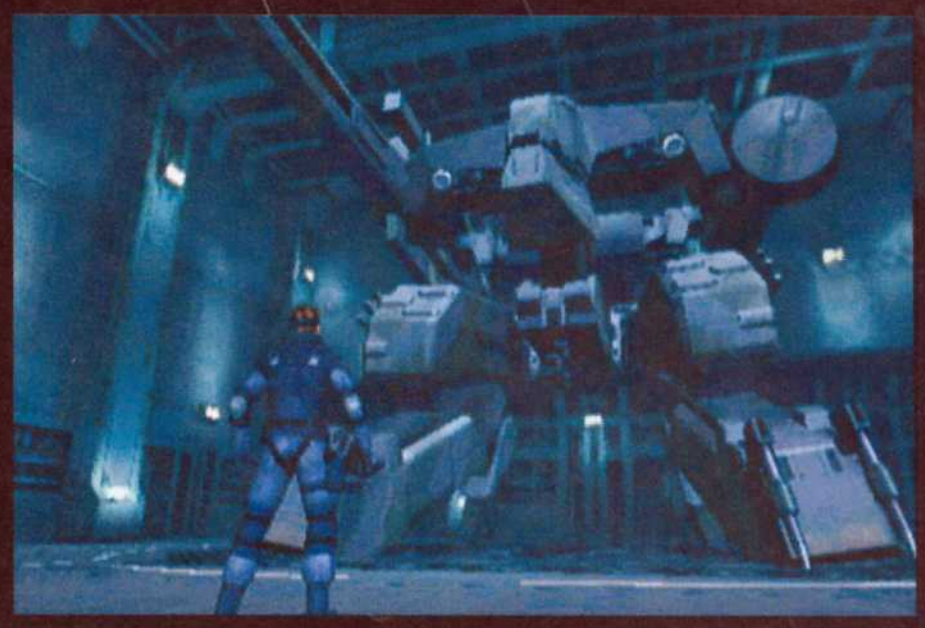
Auf Shadow Moses Island im Fox-Archipel in Alaska befindet sich eine atomare Waffenvernichtungsanlage, die von der Next-Generation-Spezialeinheit FOXHOUND besetzt wird. Die Terroristen, allen voran Liquid Snake, fordern die Herausgabe der sterblichen Überreste von Big Boss, einem dahingeschiedenen Supersoldaten. Sollte dies nicht binnen 24 Stunden geschehen, werden sie eine Atomwaffe zünden. Da Solid Snake mit solch brisanten Situationen in der Vergangenheit bereits Erfahrung gesammelt hat, soll er auch hier zeigen, warum er eine lebende Legende ist. Er muss – vollkommen auf sich alleine gestellt – die Insel infiltrieren, herausfinden, ob die Terroristen wirklich in der Lage sind, einen Atomschlag auszuführen, und sie gegebenenfalls bei ihrem Vorhaben stoppen.

In *The Twin Snakes* hat sich hinsichtlich der Story nichts geändert. Vorschnelle Schwarzseher werden damit ihre Meinung bestätigt finden, dass Remakes in der Regel nichts Neues zu bieten haben. Es stimmt tatsächlich, dass der GameCube bereits Schauplatz einiger Wiederbelebungen, zum Beispiel von *Resident Evil* oder *Ikaruga*, war. Wie man aber gerade am Beispiel von *Resident Evil* sehen kann, hat das Revival durchaus seine Daseinsberechtigung. Bei *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* verhält es sich da ganz genauso. Silicon Knights hat das Original einem ausführlichen Face-Lifting unterzogen und es grafisch ordentlich aufgebohrt. Nicht nur die Modellierung der Figuren wurde angepasst, sondern auch die Animationen. Die Soldaten bewegen sich sehr realistisch, egal ob sie aufmerksam umherstreifen oder Solid schnellen Schrittes verfolgen. Mithilfe des Fernglases lassen sich auch die vielen Details wie sich in Blickrichtung bewegende Augäpfel oder emotionale Ausdrücke beobachten.

KOMMT ZEIT, KOMMT KI

Ebenfalls angeglichen wurde die künstliche Intelligenz. Da die perfekt gedrillten Terroristen über ein sehr gutes Gehör verfügen, machen sie natürlich jede ungewöhnliche Geräuschquelle sofort aus und suchen so lange nach der Ursache, bis sie fündig geworden sind. Führt die Suche zu keinem Ergebnis, gehen sie wieder auf Patrouille. Je nach Bodenbeschaffenheit muss der Spieler seine Laufgeschwindigkeit anpassen, da der Soldat sonst die Schritte hört. Es ist also nicht mehr so leicht, einfach draufloszujoggen, wie es im Ori-

HIGH NOON Wen erwischt es beim Duell der Scharfschützen zuerst?



WIE PUTZIG „Mann, wäre ich doch heute im Bett geblieben."

ADRENALIN Dieser Gegner kommt hoffentlich nicht um die Ecke.

INFO ZWISCHENMENSCHLICHES

Snake und die Frauen

Etwas Positives muss das ständige Weltretten ja auch mit sich bringen, oder?!

In *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* bekommt es der Hauptdarsteller nicht nur mit außergewöhnlich gefährlichen Terroristen zu tun, sondern auch mit besonders heißen Hasen. Meryl Silverburgh und Sniper Wolf zeigen offen ihre Zuneigung für solide Schlangen. Hier zeigen wir euch die besten Schnappschüsse aus dem Stealth-Action-Knaller.

WEHRLOS Sniper Wolf zeigt sehr offen ihre Zuneigung.

TOLLE AUGEN? Snake kann es wohl auch kaum sein lassen.

WAS ZUM ...? Der bewaffnete Soldat ist verunsichert, was er jetzt tun soll. Sich dazustellen oder lachen.

VOLLTREFFER Auch wenn Sniper Wolf eine sehr hübsche Frau ist, erfährt sie im Kampf keine Gnade.

SOLL ICH? Es ist schon gemein, den Herren hier zu stören, aber bevor er Alarm schlägt, muss er weg.

JA DA SCHAU HER Im Labor finden wir zwei alte Bekannte. Leider ist das Extraleben pure Fiktion.

ginal der Fall war. Der Terrorist muss sich dabei nicht zwingend auf derselben Ebene aufhalten, um das Geräusch wahrzunehmen. Diese Tatsache lässt sich auch zum eigenen Vorteil ausnutzen, indem man den Soldaten mit dem bewussten Verursachen eines Lautes eine Etage nach oben lockt. Durch die neu hinzugekommene Fähigkeit, sich an Vorsprünge zu hängen und an ihnen entlangzuhangeln, kann man sehr leicht das Stockwerk wechseln. Neu integriert und besonders hilfreich ist ferner das Ziehen und Abfeuern einer Waffe in der Ego-Ansicht. Diese konnte man im Original nur zum Umsehen benutzen. Jetzt zieht man einfach die Waffe und erledigt einen Gegner, von wo aus man möchte.

VORSICHTIGES VORGEHEN

Ausführlicheres Umsehen und Beobachten der Räume ist in *The Twin Snakes* viel wichtiger geworden. In diesem Punkt haben die Entwickler ein Gameplay-Element aus *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* übernommen. Steht man an einer Ecke und presst sich an die Wand, linst Solid Snake mithilfe der Schultertasten (L für die linke, R für die rechte Seite) in den anschließenden Gang. Zusätzlich dazu lässt sich mit dem C-Stick die Kamera nachjustieren. Hat man eine Patrouille erspäht, kann man sogar, sofern man seine Waffe im Anschlag hat, schnell hervorspringen und einen Schuss abgeben. Die Zielhilfe tut dabei sehr gute Dienste. Wer ein besonders ordentlicher Geheimagent ist, lässt seine erledigten Widersacher auch nicht überall liegen; es könnte ja jemand drüber stolpern und sich etwas brechen. Praktischerweise sind im Spiel überall Schränke und andere Stauräume verteilt, die Solid Snake dafür benutzen kann. Man möchte generell gern im Verborgenen bleiben, um keinen Alarm auszulösen. Sollte das dennoch einmal passieren, wird das Radar in der rechten oberen Bildschirmecke vorübergehend unbrauchbar. Dann sucht ein Verstärkungstrupp nach dem Grund für den Alarm, dies geschieht in drei Phasen mit abnehmender Gründlichkeit. Gerade in solchen Situationen bevorstehender Entlarvung erlebt man als Spieler des Öfteren

einen deftigen Adrenalinschub. In Kämpfen mit besonders schweren Gegnern ist der Einsatz von Waffen unabdingbar. Hierzu stehen Solid diverse Bleispritzen zur Verfügung, zum Beispiel die neu hinzugekommene Betäubungspistole oder ein Stinger-Raketenwerfer.

GUT, ABER NICHT ÜBERRAGEND

Die Technik der Neuauflage ist gut gelungen, wenngleich man auch sagen muss, dass es auf dem GameCube schon hübschere Spiele zu bewundern gab. Durchweg genial sind die Charaktermodelle, die mit tollen Animationen und vielen Details das grafische Highlight darstellen. Wenn Solid zum Beispiel einen Gang entlangrennt, bewegen sich am Gürtel befestigte Utensilien ordentlich mit. Betrachtet man hingegen die Umgebungen genauer, offenbaren sich teilweise matschige Texturen. Beispiel: Nachdem in einer Zwischensequenz einige Soldaten gegen eine Wand geschleudert wurden, hinterlassen sie dort eine Mulde, die allerdings als zweidimensionale Textur dargestellt wird. An anderer Stelle sieht man aus der Vogelperspektive ein Loch in einer Mauer mit davor verbreiteten Trümmern. Bei näherer Betrachtung stellen sich die Bruchstücke ebenfalls als Textur heraus. Angesichts der genialen Atmosphäre fallen solche Patzer aber nicht stark ins Gewicht. Unterstützt wird die tolle Stimmung des Spiels vom sehr guten Soundtrack, der den Vergleich mit Hollywood-Filmen nicht zu scheuen braucht. Erfreulicher-

DURCHHALTEN Hier muss man auf dem Controller rumhämmern, damit die Lebensenergie erhalten bleibt.

UND RUHE IST Greift man eine Patrouille von hinten an, kann man sie sehr schnell endgültig aus dem Weg räumen.

INFO ZWISCHENSEQUENZEN

Kinoqualität

Für die Regie der Cut-Scenes hat sich Konami genau den richtigen Mann ins Boot geholt.

Wenn jede Story in einem Spiel so erzählt würde wie in *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*, bräuchte man nicht mehr ins Kino gehen. Endlich begeistert nicht nur die Geschichte, sondern auch die Art, wie sie umgesetzt worden ist. Ryuhei Kitamura hat exzellente Arbeit geleistet und GameCube-Spielern die bis dato besten In-Game-Sequenzen spendiert. Fans von japanischen Action-Streifen könnte Kitamura vielleicht durch Filme wie *Versus* oder *Alive* bekannt sein. Wer sich die Trailer zu den Filmen anschauen möchte, findet auf der japanischen *The Twin Snakes*-Seite www.konamijpn.com/products/mgs_tts Links, die euch dorthin führen.

UND NUN? Mit so einer Gelenkigkeit haben die drei Soldaten bestimmt nicht gerechnet.

KABOOM Eindeutige Anspielungen an Filme wie Matrix werten die Cut-Scenes sehr auf.

weise haben die Entwickler die englische Sprachausgabe belassen und sie mit deutschen Untertiteln ergänzt. Positiv aus dem Grund, da sich die deutsche Synchronisation des Originals unbeholfen und peinlich anhörte im Vergleich zur englischen Fassung.

BESTES POPCORN-ZOCKEN

Eine reine Augenweide sind die völlig neu inszenierten Zwischensequenzen. Verantwortlich dafür war Ryuhei Kitamura, der damit die besten In-Game-Sequenzen abgeliefert hat, die man bis jetzt auf dem GameCube gesehen hat. Somit ist *The Twin Snakes* das gelungene Ergebnis der Verknüpfung aus den beiden besten *Metal Gear Solid*-Teilen. Die unvergleichliche und überaus spannende Geschichte des Originals, gepaart mit den spielerischen Neuerungen aus *Sons of Liberty*, ergeben ein Spielerlebnis, das sich *Metal Gear*-Neulinge auf keinen Fall entgehen lassen sollten. Kenner beider Teile können sich ebenfalls erneut auf Shadow Moses Island austoben, da die neuen Gameplay-Features und die aufgebohrte Präsentation durchaus eine positive Bereicherung sind. Die gebündelte Info-Ladung bekommt ihr in der Sonderbeilage, die zusammen mit dieser Ausgabe zu haben ist.

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT **SUPER**

Fabian Sluga
schleicht sich.

Ja sicher, *The Twin Snakes* ist nur ein Remake! Aber eines der Marke Extraklasse! Grafik und Sound wurden auf ein zeitgemäßes Niveau gebracht und die Entwickler spendierten dem Titel die vielleicht besten Echtzeit-Zwischensequenzen, die man konsolenübergreifend bisher gesehen hat. Sie allein rechtfertigen schon fast den Kauf des Spiels. Punktabzüge gibt es nur für den nach wie vor geringen Umfang und die kaum vorhandenen Änderungen am eigentlichen Spiel. Man hätte für die Kenner des Originals ruhig noch ein paar neue Levelabschnitte einbauen dürfen. Sei's drum, *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* gehört in jede gut sortierte GameCube-Spielesammlung.

DETAIL-CHECK METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

Wer schleicht besser?

Wir haben für euch die beiden Stealth-Abenteuer für den GameCube genauer unter die Lupe genommen.

THE TWIN SNAKES

FEATURES ★★★★★

Spielfigur: Solid Snake

Charisma: Der erfahrene Geheimagent hat eine starke und coole Ausstrahlung. Durch seine ruhmreiche Vergangenheit und seine sportliche Figur wird sein respektgebietendes Auftreten noch unterstrichen. Nur sein Stirnband sitzt etwas tief.

Story: Die Spezialeinheit FOXHOUND dreht durch, bringt eine atomare Abrüstungsanlage unter ihre Kontrolle und bedroht die Welt mit einer Atombombe. Snake muss her!

Gameplay: Es wurden die spielerischen Elemente aus *MGS 2: Sons of Liberty* übernommen, was dem Titel sehr gut zu Gesicht steht. Leider werden nicht alle neuen Elemente optimal in den Spielfluss integriert. Die Steuerung ist sehr gut umgesetzt worden.

Stealth-Action: Weitaus arcadelastiger als bei *Splinter Cell*. Es ist wichtiger, das Blickfeld seiner Gegner im Auge zu haben, als auf Sichtbarkeit und Geräuschpegel zu achten. Letztere Faktoren sind zwar auch von Bedeutung, aber nicht derart entscheidend über den Erfolg der Mission wie bei *Splinter Cell*.

UMFANG ★★★★½

Waffen: Solid Snake kann alle Waffen des Originals (Socom, FA-MAS, Splitter-/Düppel-/Phosphor-Granate, PSG1-Scharfschützengewehr, Sprengstoff, Nikita-/Stinger-Raketenwerfer) benutzen, plus der Betäubungspistole M9 und das Betäubungsgewehr PSG1-T.

Spielzeit: Beim ersten Durchspielen benötigt man zwischen zehn und 13 Stunden. Spielt man erneut, ist der Titel in weniger als der Hälfte der Zeit zu schaffen.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Die Charaktermodelle sehen allesamt sehr gut aus. Stellenweise enttäuscht jedoch die Texturqualität. Die In-Game-Cut-Scenes gehören zu dem Besten, was man auf dem GameCube momentan zu Gesicht bekommt.

Sound: Die Europa-Version bleibt in englischer Sprache, die sehr gut gelungen ist. Hollywood wäre zudem auf den Soundtrack neidisch.

Präsentation: Fette Zwischensequenzen, fetter Sound, sehr gute Grafik und eine der besten Geschichten in einem Videospiel machen *The Twin Snakes* zum allerbesten Popcorn-Kino ... äh ... Videospiel.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

SPLINTER CELL

FEATURES ★★★★★

Spielfigur: Sam Fisher

Charisma: Das Auftreten von Sam Fisher ist aufsehenerregend. Ganz in Schwarz gekleidet und mit einer Weste bestückt, die wahrscheinlich mehr Überraschungen auf Lager hat als eine Show von David Copperfield, zieht er dennoch knapp den Kürzeren.

Story: Sam Fisher ist ein Agent der NSA und Problemlöser Nummer 1, wenn es darum geht, delikate Angelegenheiten zu klären, welche die nationale Sicherheit gefährden.

Gameplay: Sams Aktionen werden sehr gut in die Missionen integriert, sodass der Spieler die ganze Bandbreite der Spielmechanik einsetzen muss. Keine Funktion gerät dabei in den Hintergrund. Die Steuerung lässt ebenfalls keinerlei Wünsche offen.

Stealth-Action: Die Entwickler waren sich der wahren Bedeutung des Wortes bewusst und haben das lautlose und unbemerkte Agieren vorzüglich im Spiel umgesetzt. Hemmungsloser Waffengebrauch, wie er stellenweise bei *The Twin Snakes* vorkommt, führt bei *Splinter Cell* schnell zum vorzeitigen Ende einer Mission.

UMFANG ★★★★½

Waffen: Die National Security Agency – und somit auch Sam Fisher – verfügt über ein ordentliches Arsenal an Agentenspielzeug. Neben einer 5,7-Pistole, einer F2000 M.A.W.S., Ringflächengeschossen und Granaten warten noch andere coole Gadgets auf ihren Einsatz.

Spielzeit: *Tom Clancy's Splinter Cell* ist das erste Mal in knapp 15 Stunden zu schaffen. Ein härterer Schwierigkeitsgrad animiert nur bedingt zum erneuten Spielen.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Die Animationen, sowohl von Sam Fisher als auch die der Gegner, sind sehr gut gelungen. Das Licht-und-Schattenspiel ist zwar recht ansehnlich, verliert aber im Vergleich mit dem Xbox-Original.

Sound: Sam Fisher wird von Nicolas Cages deutscher Synchronstimme gesprochen. Der Soundtrack ist wirklich genial.

Präsentation: *Splinter Cell* lebt von der intensiven Stealth-Mechanik und dem hohen spielerischen Niveau. Allerdings bekommt man kein derart geniales Bombast-Videospiel geboten wie bei *The Twin Snakes*.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

MEIN FAZIT **SUPER**

Udo Crnjak
findet's wieder geil.

Was habe ich mich auf diesen Titel gefreut. Das Original habe ich mit Genuss verschlungen und somit auch in bester Erinnerung. *The Twin Snakes* hat mich von Anfang an aufgrund der genialen In-Game-Zwischensequenzen fasziniert. Was die Jungs von Silicon Knights zusammen mit Ryuhei Kitamura da inszeniert haben, ist wirklich der Hammer. Ansonsten hätte ich mir in grafischer Hinsicht einen Tick mehr erwartet. Spielerisch gibt es überhaupt nichts zu meckern, da sich Solid Snake punktgenau und intuitiv steuern lässt. Nach dem ersten Durchspielen beschäftigen sich hartnäckige Naturen mit dem Dog-Tag-System oder begeben sich auf die Jagd nach einer besseren Bewertung. Aber das war's dann auch schon. Ein bisschen mehr Neues hätte sicher nicht geschadet.

TEST
MGS: THE TWIN SNAKES

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Silicon Knights
Speichern:	3+ Blöcke
Sprache:	Engl. Sprache, dt. Texte
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.konami-europe.com**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 16 Jahren**
Termin **26. März**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ **Geniale Zwischensequenzen**
- ⊕ **Toller Soundtrack**
- ⊕ **Souveräne Steuerung**
- ⊖ **Stellenweise schwache Texturen**

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

„1:1 aus *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* übernommen und daher sehr gut im Spiel anzuwenden."

STEUERUNG 89%

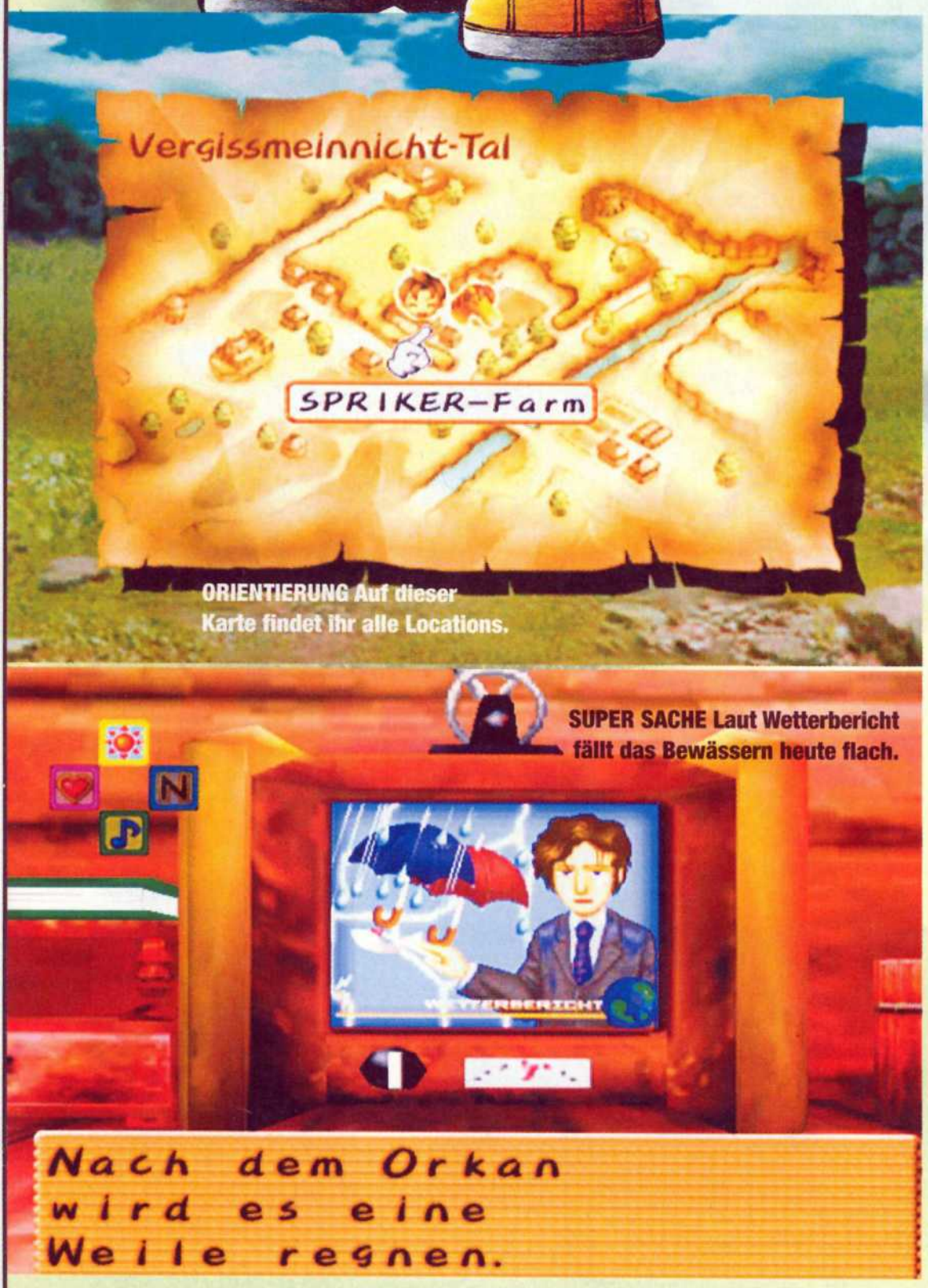
EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
83%	88%	– %	**90%**

„The Twin Snakes vereint **das Beste aus MGS und MGS 2** und ist daher auch für Kenner interessant."

Harvest Moon
A Wonderful Life

Na, urlaubsreif? In diesem idyllischen Landleben dürft ihr so richtig entspannen!



ORIENTIERUNG Auf dieser Karte findet ihr alle Locations.

SUPER SACHE Laut Wetterbericht fällt das Bewässern heute flach.

Nach dem Orkan wird es eine Weile regnen.

Mittlerweile sind Natsumes knuffige Mini-Landwirte aus der Videospielbranche gar nicht mehr wegzudenken. Bislang tummelten sich Ubisofts fleißige Naturburschen auf den verschiedensten Plattformen wie PSX, PSone, GBC etc. Nun haben die drolligen Knirpse endlich auch auf dem GameCube ein neues Zuhause gefunden. Am grundlegenden Spielprinzip hat sich nichts geändert: Ihr schlüpft in die Haut eines kleinen Bauernburschen und versucht, die geerbte, brachliegende Farm eures Vaters wieder auf Vordermann zu bringen. Der Freund eures alten Herrn, Takakura, steht euch dabei mit Rat und Tat zur Seite. Auf dem Stükkchen Land findet ihr eine große Weide, eine Wohnstube, einen Werkzeugschuppen, einen Hühnerstall, eine Scheune, ein Lagerhäuschen sowie drei unterschiedlich große Anbauflächen.

IMMER SCHÖN FLEISSIG

In weiser Voraussicht hat Takakura bereits für die nötigsten Dinge gesorgt: Neben Sichel, Harke und zwei Beutelchen Saatgut hat er euch gleich noch eine Kuh bestellt. Als Hofhund adoptiert ihr ratzfatz einen niedlichen, herrenlosen Welpen und schon kann's losgehen. Takakura wird sich übrigens täglich um den Verkauf von Milch und Eiern und um Bestellungen kümmern, falls ihr irgendetwas benötigt.

DAS LEBEN IST KEIN ZUCKERSCHLECKEN

Wollt ihr später neben Milch und Eiern weitere Produkte verkaufen oder etwas bestellen, was nicht auf Takakuras Liste steht, könnt ihr euer Glück entweder bei benachbarten Farmern oder im nahe gelegenen Dorf versuchen. Van, der Handelsvertreter, baut hier nämlich immer seinen Marktstand auf. Egal was es ist, bei Van könnt ihr eigentlich absolut alles zu halbwegs guten Preisen verscherbeln. Außerdem hat er ein paar nützliche landwirtschaftliche Geräte in seinem Sortiment, diese sind aber nicht gerade billig. Etwas Cash in der Tasche könnte daher nicht schaden. Allerdings dauert es eine Weile, bis ihr genügend Kröten zusammenhabt. Morgens, gleich nach dem Aufstehen, macht ihr am besten sofort die Glotze an. Auf dem Kanal rund um Ackerbau und Viehzucht erhal-

PRAKTISCH Was in eurem Rucksack keinen Platz mehr hat, findet ihr im Startmenü.

tet ihr beispielsweise allerlei nützliche Tipps, während der Wetterkanal Auskunft darüber gibt, ob man sich das Bewässern nicht ausnahmsweise auch mal sparen könnte. Ob im Dorf irgendwelche Events wie Erntedankfest oder gar ein Pferderennen geplant sind, verrät der Blick auf euren Wandkalender. Anschließend macht ihr euch an die Arbeit: Ihr grabt Beete um, streut Saatgut aus, bewässert alles gründlich, füttert sämtliche Tiere auf dem Hof, melkt eure Kühe, schert alle zehn Tage eure Schafe, schnappt euch unbefruchtete Eier für den Verkauf, befruchtete legt ihr in den Brutkasten und so weiter und so fort. Wollt ihr erheblich produktiver sein, müsst ihr zu anderen Mitteln greifen: Eure Tierchen wol- len nämlich auch verhätschelt werden und sind für freundliche Worte, Streicheleinheiten, Putzaktionen, Weidegänge oder . Ähnliches äußerst dankbar. Hühner legen mehr Eier, Kühe geben mehr Milch und Schafe tragen irgendwann sogar ein goldenes Wollkleid. Beim Ackerbau genügt lediglich etwas Dünger. Im Gegensatz zu den Vorgängern können jetzt sogar Pflanzen gekreuzt und erheblich teurer verkauft werden. Vernachlässigt ihr eure Pflichten, verkümmern eure Pflanzen und eure Tiere werden krank. Mit etwas Tiermedizin sind sie zwar relativ schnell wieder gesund, ihr seid aber auch um einiges ärmer. Wer will, darf sich auch noch etwas nebenher verdienen. Denn sogar für Blumen erweist sich Händler Van als bereitwilliger Abnehmer. Geduldige Naturen sollten außerdem ein paar Kröten in eine Angel investieren und ihr Glück an den mitten in der Pampa gelegenen Teichen versuchen.

NOCH REALISTISCHER

In puncto nicht-lineares Echtzeit-Gameplay gab sich Entwicklerschmiede Natsume diesmal ganz besonders Mühe. Wechselnde Wetterbedingungen, Tages- und Jahreszeiten war man ja bereits gewohnt, allerdings war das Leben bislang von nicht allzu langer Dauer. Diesmal dürft ihr ganze 30 Jahre (à 40 Tage) simulieren und den Bauernburschen auf seinem Lebensweg begleiten und zwar mit allem, was dazugehört: Knirps inklusive Welpe werden nämlich auch allmählich erwachsen. Ist die Zeit reif, solltet ihr auf Brautschau gehen und die süßen *Harvest Moon*-Schnecken etwas genauer unter die Lupe nehmen. Als potenzielle Braut kommen eigentlich nur drei der Mädels infrage, die sich nicht nur im Aussehen, sondern auch hinsichtlich ihrer Charaktereigenschaften unterscheiden. Aber erst einmal müsst ihr mit kleinen, ihrem Charakter entsprechenden Geschenken um die Gunst eurer zukünftigen Braut werben. Bei Erfolg folgt kurz darauf die Hochzeit. Ob ihr wirklich eine gute Wahl getroffen habt, wird sich bald herausstellen. Für euer Lebenswerk muss natürlich auch ein Erbe her, schließlich soll die jahrelange Mühe nicht umsonst gewesen sein. Drei verschiedene

INFO **PRODUKTE AUS EIGENER HERSTELLUNG**

Das Saatgut-Sortiment

Im *Harvest Moon*-Universum erwarten euch die unterschiedlichsten Samenarten.

Besitzt ihr genügend Kohle, dürft ihr euch nach Herzenslust damit eindecken. Schaut einfach mal bei euren Nachbarn vorbei. Oder ihr züchtet Kreuzungen und lasst euch überraschen, was dabei herauskommt.

- Äpfel
- Bananen
- Erbeeren
- Karotten
- Kartoffeln
- Melonen
- Orangen
- Pfirsiche
- Rüben
- Süßkartoffeln
- Tomaten
- Trauben
- Wassermelonen

TIERLIEB Jeder Neuankömmling bekommt natürlich auch einen Namen.

ANGEBISSEN Es dauert eine Weile, bis ein Fisch an der Angelrute zappelt.

Baby-Typen können euch beschert werden, die eurer Frau im Aussehen und im Wesen stark ähneln.

UNSER RESÜMEE

Entspannende, je nach Schauplatz wechselnde Melodien und typische, ländliche Soundeffekte gestalten das virtuelle Farmerleben sehr lebendig. Die Tiere verhalten sich zwar im Normalfall recht ruhig, bringen aber Wohlbefinden oder Missfallen durch Laute wie Muhen, Wiehern, Gakkern oder Ähnliches eindeutig zum Ausdruck. Auf eine Sprachausgabe haben die Entwickler jedoch gänzlich verzichtet und man muss sich damit begnügen, von den nicht spielbaren Charakteren lediglich durch die Einblendung von Sprechblasen zugetextet zu werden. Auch grafisch haut einen das Spiel nicht unbedingt vom Hocker. Einige Charaktermodelle wirken ein bisschen kantig und sind zum Teil unschön animiert, der leichte Anime-Touch steht ihnen dennoch recht gut. Vor allem die enorme Detailverliebtheit sticht unweigerlich ins Auge. So ist das Innenleben der kleinen Häuschen meist absolut entzückend, der Herbst färbt Wiesen und Bäume kunterbunt oder man erkennt auf weichem Untergrund die eigenen Fußspuren. Mit *Harvest Moon* wird sich zwar nicht jeder anfreunden können, aber Fans werden von den neuen Features und der absolut tollen Knuddel-Atmosphäre begeistert sein

KERSTIN SPRINGER

INFO ZUM KINDERKRIEGEN

Stammhalter in Sicht

Ihr wollt wissen, wie euer Sohn aussehen könnte?

Dann schaut euch die drei Wonneproppen doch mal etwas genauer an! Bis ihr euren Stammhalter aber das erste Mal in Action erleben dürft, vergeht mindestens ein ganzes virtuelles Jahr. Die drei Sprösslinge ähneln im Aussehen zwar ihrer Mutter, ihre Persönlichkeit kann sich im Laufe der Zeit jedoch noch ändern. Das hängt ganz davon ab, wie viel Aufmerksamkeit ihr dem Kleinen gönnt. Wie im richtigen Leben eben!

DETAIL-CHECK HARVEST MOON:

Land oder Stadt

Wo lässt es sich wohl besser simulieren?

HARVEST MOON

FEATURES ★★★★☆
Handlung: Ihr versucht, eine verwaiste Farm wieder auf Vordermann zu bringen.
Spielfigur: Ein kleiner Bursche.
Locations: Farmgelände, ein kleines Dorf, Romanas Villa, Schildkröten-Sumpf usw.
Lebenslauf: Ihr beginnt als kleiner Knirps, werdet langsam erwachsen, heiratet und erfüllt väterliche Pflichten.
NPCs: Ihr dürft mit über 40 neuen Charakteren interagieren.
Multiplayer: Nein.
GC-/GBA-Verlinkung: Ja. Zur Datenübertragung und Items-Freischaltung.
Freischaltbare Objekte: Z. B. Samenmaschine, Melkraum, Käserei, Teich usw.
Fortbewegungsmittel: Pferd.

TECHNIK ★★★½☆
Grafik: Detailverliebt, ordentliche Texturen, verbesserungsfähige Animationen.
Sound: Entspannende, passende Melodien.
Ladezeiten: Relativ schnell.
Präsentation: *Harvest Moon*-Fans werden davon hin und weg sein, bei allen anderen werden sich die Meinungen spalten.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

DIE SIMS BRECHEN AUS

FEATURES ★★★★☆
Handlung: Ihr verhelft eurem Sim zu Zufriedenheit und Wohlstand.
Spielfigur: Männlicher bzw. weiblicher Sim.
Locations: 12 freischaltbare Gebiete (z. B. hipper Club, Kunstgalerie, Sporthalle etc.)
Lebenslauf: Ihr könnt 10 unterschiedliche Karriereleitern erklimmen (z. B. Gangster, Athlet, verrückter Professor, etc.)
NPCs: Über 40 neue Charaktere (Partytier, Fitnesskönigin etc.).
Multiplayer: Ja (co-op + vs.).
GC-/GBA-Verlinkung: Ja, dadurch könnt ihr einige Minispielchen zocken.
Freischaltbare Objekte: Über 100 Stück (inklusive soziale Aktivitäten).
Fortbewegungsmittel: Motorroller, Auto.

TECHNIK ★★★★☆
Grafik: Vorgänger-Niveau, instabile Framerate, detailliert, Animationen nicht so toll.
Sound: Wechselt je nach Location.
Ladezeiten: Unglaublich lange, nervt!
Präsentation: Ähnlich wie beim Vorgänger, ziemlich gut, aber ohne jeden Zweifel verbesserungsfähig.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

INFO GEWINNSPIEL

OHNE FLEISS KEIN PREIS

**Also Ärmel hochkrempeln und nix wie ran an den Speck!
Und das könnt ihr gewinnen:**

1. Preis: **Ein E-Plus Free & Easy Set Siemens MC 60, ein MMS- und i-mode-fähiges Kamerahandy inkl. 15,- € Startguthaben.**

2.-6. Preis: **Ein *Harvest Moon* für den GameCube**

7.-11. Preis: **Eine original *Harvest Moon*-Plüschfigur**

12.-16. Preis: **Eine original *Harvest Moon*-Brotdose**

Um teilzunehmen, sende eine **SMS mit dem Text „NZ 34"** an folgende Nummer:

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010 € 0,60/SMS

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 650 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 211 sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte mit den Nummern deiner Favoriten an:

N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: HM
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 21. April 2004.

A WONDERFUL LIFE

MEIN FAZIT **GUT**

Kerstin Springer
schuftet wie ein Schwein.

Anfangs zieht sich das Gameplay sehr schleppend dahin. Allerdings sollte man nicht vergessen, dass das Spiel im Frühjahr beginnt. Es dauert eben eine Weile, bis Blumen, Wiesen und Felder ihre volle Pracht entfalten. Ist es dann so weit, ist man von den zahllosen Details angenehm überrascht. Die meisten Pluspunkte heimst das Spiel durch die verlängerte Lebenszeit von 30 Jahren ein.

TEST

HARVEST MOON

Genre:	Simulation
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Natsume
Speichern:	5 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo

Internet: **www.ubisoft.de**

Spieler 1	USK-Freigabe Ohne Beschränkung
Termin Erhältlich	Preis Ca. € 50,-

- ⊕ Knuddelige Grafik
- ⊕ Wechselnde Tages- und Jahreszeiten
- ⊖ Zähflüssiger Spielbeginn
- ⊖ Zu wenig Tierarten

MEIN FAZIT **GUT**

Fabian Sluga
melkt seine Kühe.

Natsumes Farmsimulation erhielt im Vorfeld sehr viele Vorschusslorbeeren. Die fertige Version wird dem nur teilweise gerecht. So bietet *Harvest Moon: A Wonderful Life* zwar eine hervorragende Spieltiefe und jede Menge liebevoller Details, allerdings ist der Einstieg sehr zähflüssig. Das Spiel braucht lange, um in die Gänge zu kommen. Nichtsdestotrotz ist *Harvest Moon* ein tolles und einzigartiges Spiel und für Fans sowieso genial.

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**

„Dank äußerst praktischer Menüführung sehr angenehm zu handhaben. Selbst für Einsteiger kein Problem!"

STEUERUNG 81%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
74%	78%	–%	78%

„**Fans der Serie**, Landeier und Entspannung Suchende dürfen sich mit Ubisofts kleinem Farmer abrackern."

seit über 10 jahren - versand und laden

GAME:STORE

FRESH DYNAMITE DELIVERY

LADEN
45127 Essen
TEL.0201-777225

HELMUT-KÄUTNER-STR. 13
an der B224 / NÄHE
SMARTCENTER/BURGERKING

Ladenpreise können abweichen

MEHR T.N.T.: WWW.GAMESTOREWORLD.DE

MGS TWINSNAKES deutsch uncut 57,95

FINAL FANTASY C.C. & MEMORY59 & GC-GBAL.-Kabel nur 54,95 (Limited Edition s.V.r)

007 ALLES oder NICHTS deutsch 54,95

LÖSUNGSBUCH MGS2 14,95

LÖSUNGSBUCH dt. 14,95

007 NIGHTFIRE nur 29,95

HARVEST MOON GC deutsch 49,95

Harvest Moon GBA 39,95

SPHINX u.d.V. Mumie deutsch nur 47,95

TIP für ZELDA FANS

PRINCE of PERSIA & MEMORY 59 nur 47,95

Lösungsbuch dt. 14,95

SONIC HEROES deutsch 57,95

MARIOKART dt. & Memory 59,95

XIII Thirteen dt. 57,95

NEED SPEED UND. dt. 57,95

ROGUE OPS dt. 57,95

KIRBY AIR RIDE dt. 54,95

MISSION IMPOSSIBLE dt. nur 29,95

BEYOND G.&EVIL dt. nur 29,95

Conflict D.Storm 2 dt. 57,95

NEU: TOP LIEFERSERVICE PER UPS !! SCHNELLER, BESSER
UNSER TIP: VORKASSE nur 2 EURO VERSANDKOSTEN
WIR LIEFERN AUF WUNSCH AUCH MIT DER POST !!!

GAMECUBE TOPHITS

1080 AVALANCHE dt.	49,95
BAD BOYS 2 PAL uncut	57,95
CONAN dt.	54,95
DEADtoRIGHTS uncut	59,95
Goblin Commander dt.	47,95
FIFA Footbal 2004 dt.	57,95
HERRd.Ringe Rück.d.Kö.	57,95
KNIGTS of TEMPEL dt.	54,95
MARIO PARTY 5 dt.	54,95
Pokemon Channel dt.	29,95
Ridge Racer inl PacMan	54,95
ROAD KILL uncut	März
SPAWN ARMAGEDDON	54,95
StarWars Rebel Strike dt.	57,95
TRUE CRIME LA dt. (18)	59,95
Tak und die .... dt.	39,95
Viewtiful Joe dt.	47,95
XGRA dt.	39,95

ZUBEHÖR

A. REPLAY & 1019 Memo	49,95
FREELOADER	19,95
MEMORY 251 org.	29,95
MEMORY 1019 Bigben	29,95

TIPS DES MONATS

MORTAL KOMBAT 5(18)	29,95
RESIDENT EVIL (18) dt.	29,95
RESIDENT E. ZERO dt.	29,95

weiter RE Teile lieferbar !!!

GAMEBOY ADVANCE

Action Replay GBA	34,95
Gameboy Player dt.	59,95
HARVEST MOON dt.	39,95
Golden Sun 2 dt.	39,95
Sword of MANA dt.	39,95
MAX PAYNE dt.	39,95
METROID ZERO MISS.	39,95

XBOX TOPHITS

ROAD KILL PAL	39,95
Splinter C. Pandora dt.	57,95
MANHUNT uncut April	59,95
UNREAL 2 PAL uncut	59,95

GC PREISHITS

007 NIGHTFIRE dt.	29,95
ETERNAL DARKNESS dt.	29,95
Ghost Recon PALuncut	29,95
HUNTER PALuncut	39,95
Luigis Mansion dt.	29,95
MetroidPrime dt.	29,95
NFL/NHL2K3 je	29,95
PIKMIN dt.	19,95
PITFALL dt	39,95
RED FACTION 2 uncut	49,95
RAYMAN 3 dt.	29,95
SKIESofARCADIA dt.	49,95
StarWars Jedi Outc. dt.	19,95
StarFox Adv. dt.	29,95
Super Mario S.dt.	29,95
Time Splitters 2 dt.	29,95
TUROK Evol.PALuncut(18)	19,95
Wario World dt.	49,95

BESTELLANAHME: 0201 / 777235

Versandkosten Nachnahme 4,00 EURO zzgl 2,00EURO NN Gebühr oder per Vorkasse nur 2,00 EURO
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Alle Preise in Euro. Inhaber: Zeglis GbR.Lieferung UPS/POST
JETZT MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 18er SPIELE BESTELLEN !!!
WIR HABEN AUCH DIE ENGLISCHEN UNCUT VERSIONEN UND uncut DVD FILME
BANKVERBINDUNG: SPARKASSE HILDEN-R.-V. BLZ 33450000 KTO 42317701

Knights of the Temple

Sehr düsteres Ritterspektakel

zur Zeit der Kreuzzüge

UNHEIMLICH Über dem Klosterhof liegt dichter Nebel.

ATMOSPHÄRISCH Die Licht-und-Schatten-Effekte sehen toll aus.

BLUTIG Roter Lebenssaft fließt im Spiel reichlich.

INFO MIT DER MACHT GOTTES

Merke: Beten hilft!

Im Kampf gegen den Teufel kann Paul sogar auf himmlische Magie zurückgreifen.

Während des Spiels erscheint euch Adelle und lehrt euch insgesamt vier göttliche Gebete, die ihr später mitten im Kampfgeschehen gen Himmel senden könnt. Dadurch erhaltet ihr entweder zwei mächtige Angriffszauber, den göttlichen Schutz, der euch unverwundbar macht, oder die Fähigkeit, euch selbst zu heilen. Vor allem Letztere hilft in ausweglosen Situationen, wenn sich Paul kaum noch auf den Beinen halten kann und stark geschwächt ist. Einmal beten und schon erhaltet ihr die Hälfte eures Energievorrates zurück.

DER HEILZAUBER ... ist grafisch toll in Szene gesetzt.

Mit *Knights of the Temple* liefert das junge Entwicklerstudio Starbreeze sein Erstlingswerk für den GameCube ab. Darin versetzen uns die Schweden ins düstere Mittelalter, bevölkert von Rittern, Mönchen und bösen Dämonen: Im zwölften Jahrhundert entführt der diabolische Lord Bischof die schöne Adelle, um mit ihren göttlichen Fähigkeiten das Tor zur Hölle zu öffnen. Für den jungen Edelmann Paul ist es keine Frage, die junge Schönheit zu retten und den Untergang der Welt zu verhindern. Als furchtloser Ritter beginnt euer Kampf gegen das Böse in den Burgmauern von Kloster Belmont, in dessen Katakomben Lord Bischof vermutet wird.

AUF IN DEN KAMPF

Das stimmungsvolle Intro, die wunderschöne Grafik und ein orchestraler Sound, der perfekt zum Spiel passt, schaffen von der ersten Minute an eine düstere und beklemmende Atmosphäre. Ohne Rüstung und nur mit einem mickrigen Schwert bewaffnet, trefft ihr schnell auf ungläubige Kreaturen, die euch mit Schwertern, Äxten oder brennenden Fackeln nach dem Leben trachten. Fehlgeleitete Mönche sind noch keine Herausforderung für einen tapferen Schwertkämpfer, aber im weiteren Verlauf stellen sich euch Wachmänner, Sarazenen und schwarze Ritter in den Weg. Besonders Letztere sind nur mit einer guten Portion Taktik zu besiegen. Taktik? Wer denkt, ein Hack & Slay besteht aus stumpfem Button-Gedrücke, der wird in diesem Spiel schneller das Zeitliche segnen, als er Amen sagen kann. Nur wer die Angriffe seiner Gegner genau studiert, geschickt blockt und die eigenen Schlagvariationen gekonnt einsetzt, wird gegen das Böse bestehen. Auf eurem Kreuzzug findet ihr von Zeit zu Zeit immer bessere Waffen und schützende Rüstungen. Schwerter in allen Formen und Größen, Streitäxte, Bogen oder Streitkolben erleichtern euch den Kampf. Sind die Angriffsmöglichkeiten zu Beginn recht mager, lernt Paul im Laufe des Spiels zahlreiche neue Schläge, die geschickt zu Combos verknüpft werden können. Einfache Attacken erzeugen wesentlich weniger Schaden als ein 360-Grad-Rundumschlag, mit dem ihr gleich mehrere Feinde wegfegt. Nicht nur Gegner, sondern auch Kisten, Fässer oder auch schon mal ein Bücherregal können mit dem Schwert bearbeitet werden und geben manchmal dringend benötigte Heilsalben oder Waffen frei. In den Zwischensequenzen, die die Story vorantreiben, erscheint Adelle und lehrt euch verschiedene Gebete, mit denen ihr euch unter anderem selbst heilen oder euch gegen finstere Mächte schützen könnt. Kleinere Rätsel lockern den Spielverlauf auf und tragen hervorragend zur düsteren Stimmung bei. So müsst ihr zum Beispiel erst eine Kurbel und ein Seil finden, um daraus eine Winde zu basteln, mit der ihr das Wasser aus Gräben ablassen könnt, um den Eingang zu Kellergewölben freizulegen. Pauls Abenteuer ist von Anfang bis Ende ein grandioser Ohren- und Augenschmaus. Feine Texturen, schöne Animationen, tolle Licht-und-Schatten-Effekte, grandiose Zwischensequenzen und geniale Musikstücke machen das Spiel zu einem echten Hit. Lediglich kleinere Kameraprobleme und minimale Clipping-Fehler bieten Anlass zur Kritik, stören den Spielspaß aber in keinster Weise.

UDO CRNJAK

Detail-Check und Gewinnspiel auf der folgenden Seite

KNIFFLIG Bringt die Symbole in die richtige Reihenfolge.

KEIN GRAFIKFEHLER Im Kampf fliegen euch schon mal Pfeile um die Ohren.

DETAIL-CHECK KNIGHTS OF THE TEMPLE: INFERNAL CRUSADE

Das bessere Hack & Slay?

Wie gut ist *Knights of the Temple* im direkten Vergleich mit dem dritten Teil der *Herr der Ringe*-Trilogie? Lest in unserem Detail-Check, welcher Titel begeistern kann.

KNIGHTS OF THE TEMPLE

UMFANG ★★★★½
Story: Ritter Paul soll die hübsche Adelle aus den Fängen von Lord Bischof befreien und so den Untergang der Welt verhindern.
Spielzeit: Ca. 12 Stunden
Besonderheiten: Combo-Moves, göttliche Magie, ausbaufähige Kampftechniken

GAMEPLAY ★★★★☆
Steuerung: Trotz zahlreicher Schlagvarianten sehr gut beherrschbar
Magie: Vier göttliche Fähigkeiten
Atmosphäre: Düster und geheimnisvoll mit tollen grafischen Effekten
Präsentation: Sehr stimmungsvoll, schöne Zwischensequenzen

TECHNIK ★★★★☆
Grafik: Feine Texturen, butterweiche Animationen, leider minimale Clipping-Fehler
Sound: Toller Soundtrack, der die Atmosphäre perfekt ergänzt, kein Pro Logic II

GESAMTWERTUNG ★★★★½

HERR DER RINGE 3

UMFANG ★★★★☆
Story: Frodo und Sam zerstören den Ring der Macht und ziehen in die letzte Schlacht gegen Sauron und seine Orks-Armee.
Spielzeit: Ca. 8 Stunden
Besonderheiten: Original-Filmcharaktere, Combo-Moves und GBA-Linkmöglichkeit

GAMEPLAY ★★★★☆
Steuerung: Sehr gut durchdachte und leicht beherrschbare Steuerung
Magie: Magieunterstützte Waffen.
Atmosphäre: Wie im Film, ihr fühlt euch inmitten der Welt von Mittelerde
Präsentation: Pompös, zahlreiche Videos, die fließend ins Spiel übergehen

TECHNIK ★★★★☆
Grafik: Tolle Übergänge zwischen Videos und Spiel, teilweise schwache Texturen
Sound: Dolby-Pro-Logic-II-Unterstützung, Original-Soundtrack aus dem Film

GESAMTWERTUNG ★★★½☆

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak
rettet göttliche Frauen.

Knights of the Temple ist ein absoluter Überraschungshit. Mit solch einer bombastischen Präsentation hatte ich nicht gerechnet. Das Starbreeze-Team hat tolle Arbeit geleistet und dem Titel neben einer grandiosen Grafik und einem tollen Sound ein sehr abwechslungsreiches Gameplay verpasst. Ein rundherum gelungener Titel nicht nur für Action-Fans.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga
kämpft sich durch.

Mich hat *Knights of the Temple* auch sehr schnell mitgerissen. Das liegt vor allem an der düsteren Atmosphäre und der tollen Präsentation. Die dynamische Musik trägt viel zur Stimmung des Titels bei und die Grafik kann, bis auf kleinere Ruckler, ebenfalls überzeugen. Ein Wermutstropfen ist allerdings, dass es keinen Zweispielermodus gibt. Dieser hätte dem Ritterspektakel noch sehr gut zu Gesicht gestanden. Wer auf Hack & Slay steht, sollte zugreifen.

TEST
KNIGHTS OF THE TEMPLE

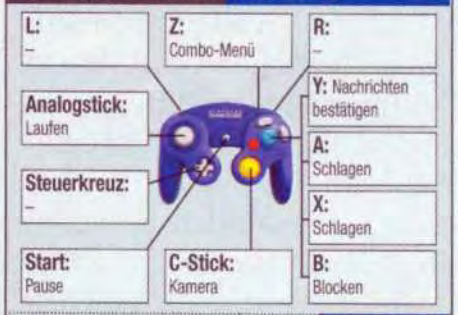
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	TDK Mediactive
Entwickler:	Starbreeze
Speichern:	12+ Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo

Internet: **www.knightsofthetemple.com**

Spieler	USK-Freigabe
1	**Ab 16 Jahren**
Termin	Preis
31. März	**Ca. € 60,-**

- ⊕ **Tolle Grafik**
- ⊕ **Düstere Atmosphäre**
- ⊕ **Viele Schlagkombinationen**
- ⊖ **Leichte Kameraprobleme**

CONTROLLER-CHECK STANDARD



„Trotz zahlreicher Angriffsmöglichkeiten verliert ihr nie den Überblick und behaltet die volle Kontrolle."

STEUERUNG **85%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
84%	83%	–%	**85%**

„Formidabler Kreuzzug mit tollem Gameplay, guter Technik und **grandioser Präsentation**."

FEUERSBRUNST Bei einem Rätsel müsst ihr Feuerwehrmann spielen.

MYSTERIÖS Was ist nur mit diesem Menschen passiert?

INFO GEWINNSPIEL

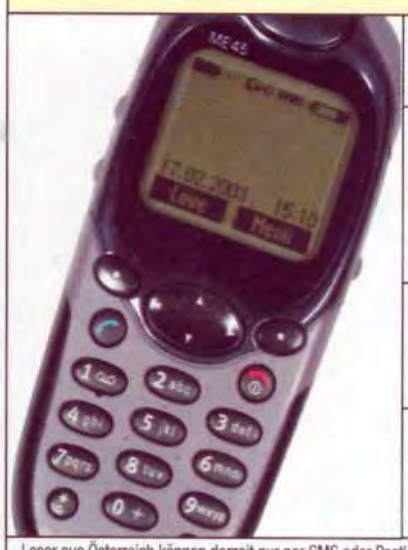
Mit TDK ins Mittelalter!

Gemeinsam mit TDK Mediactive können wir euch ein tolles Gewinnspiel präsentieren. Abstauben könnt ihr:

3x Pappaufsteller

3x CDs

10x T-Shirts



Um teilzunehmen, sendet bitte eine **SMS mit dem Text „NZ 36"** an folgende Nummern:

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF-D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010 € 0,60/SMS

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 650 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 211 sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte an:

N-ZONE **COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Knights of the Temple, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 21. April 2004.

Pokémon Channel

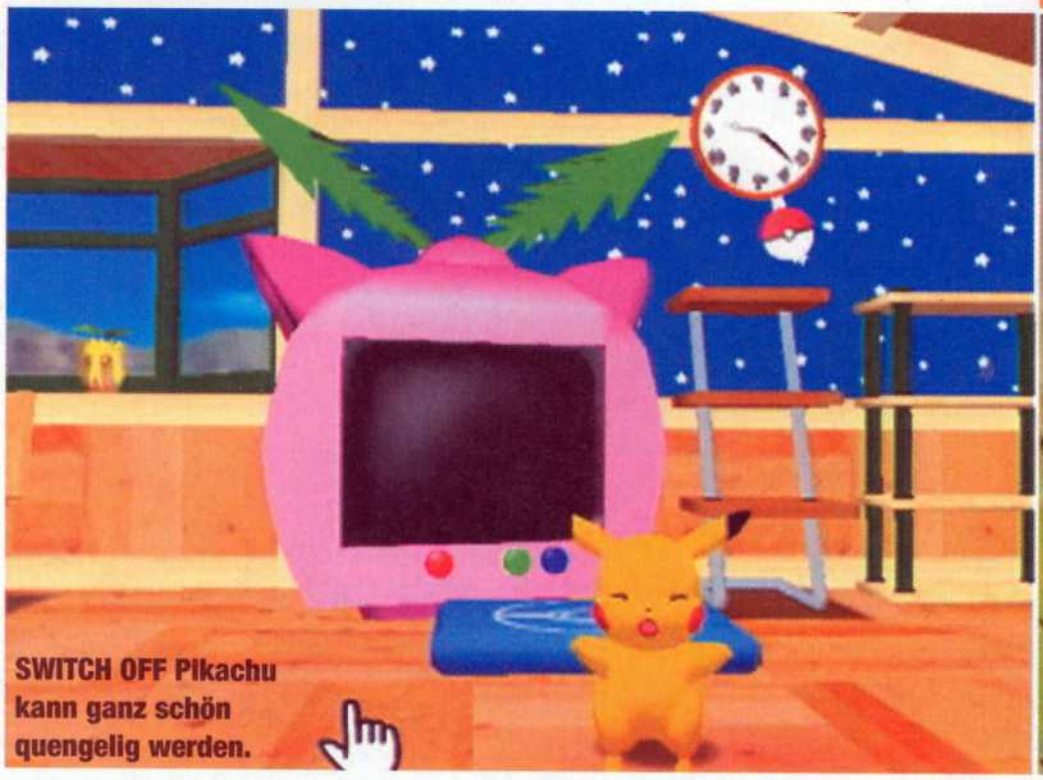
Das genialste **Haustier** der Welt – zumindest für jeden eingefleischten Poké-Maniac.

Zahlreiche wissenschaftliche Untersuchungen haben belegt, dass Haustiere unsere Lebensqualität erheblich steigern können. Solch ein Kamerad macht allerdings meistens auch eine Menge Arbeit. Für Pokémon-Vernarrte hält Nintendo ein ganz besonders pflegeleichtes Exemplar parat, das ihr nicht einmal füttern müsst. Die Rede ist natürlich von keinem Geringerem als Pikachu. Nintendos Wonneproppen fand bereits Anfang Herbst letzten Jahres bei zahlreichen Japanern ein neues Zuhause. In diesem in Echtzeit dargestellten 3D-Point&Click-Adventure dürft ihr Pikachu als virtuelles Haustier halten. Damit sich der Knirps bei euch wohl fühlt, müsst ihr ihn ständig beschäftigen. Ihr spielt mit ihm, krault ihm via C-Stick das kugelrunde Bäuchlein oder erforscht mit ihm die Umgebung.

DAS BRANDNEUE ANIME PICHU BROS.

Zu Spielbeginn findet ihr euch zunächst in eurem virtuellen Kinderzimmer wieder. Ob Schränke, Tapeten oder Regale, alles ist hier kunterbunt. Während ihr euer neues Heim aus der First-Person-Perspektive betrachtet, wird euch sofort die mitten im Zimmer platzierte Flimmerkiste ins Auge stechen. Sobald ihr sie anschaltet, dürft ihr euch das brandneue Anime „Pichu Bros. Einer für Alle!“ reinziehen. Der Spaß dauert aber nicht allzu lange, da ihr nur die erste Folge zu Gesicht bekommt. Wenn ihr umschaltet, empfangt ihr auf den meisten Kanälen lediglich Schneegestöber. Um die fehlenden Sendeteile zu ergattern, dürft ihr entweder in Woingenaus Quizsendung als Zuschauerkandidat teilnehmen oder auf anderen Programmen euer Glück versuchen (siehe Extrakasten). Sobald ihr auf eurer Flimmerkiste genügend Programme empfangen könnt, dürft ihr mit Pikachu die

POKÉMON-MINIS Ihr könnt euch bis zu neun Stück bestellen.


SWITCH OFF Pikachu kann ganz schön quengelig werden.

ANIME Lasst euch diesen coolen Streifen nicht entgehen.

INFO DIE POKÉMON-SENDER

Nintendos Eldorado für TV-Junkies

Auf dem Pokémon-Channel könnt ihr die verschiedensten Sender empfangen. Wir verraten euch, was auf den vier wichtigsten Kanälen läuft.

PN (Pokémon Nachrichten):
Hier erfahrt ihr alle Neuigkeiten aus der Welt der Pokémon. Manchmal werden auch Informationen ausgestrahlt, die euch im Spiel weiterhelfen. Um up to date zu sein, solltet ihr regelmäßig reinzappen. Übrigens macht Elton seinen Job als Nachrichtensprecher wirklich hervorragend.

Shoppen mit Schiggy:
Auf dem Homeshopping-Kanal könnt ihr die verschiedensten Items kaufen und sie euch kostenlos nach Hause schicken lassen. Jedes Mal, wenn ihr diesen Sender einschaltet, preist Schiggy etwas anderes an. Das Kobalt-Ticket (die Eintrittskarte für die Kobalt-Küste), bis zu neun Pokémon-Minis mit Puzzlespielchen oder auch einige Sendeteile erhaltet ihr nur auf diesem Kanal. Die nötigen POKé (Geldstücke) könnt ihr euch in Woingenaus Quizsendung verdienen.

Aerobic mit Kussilla
Aerobic-Schnecke Kussilla macht müde Zocker wieder munter. In diesem Trainingsprogramm bewegt ihr eure müden Knochen zu verschiedenen Musikstücken und macht euch wieder locker. Pikachu turnt sogar jederzeit gerne mit.

Woingenaus Quiz
Hier könnt ihr jede Menge POKé abstauben. Quiz-Master Woingenau zeigt euch beispielsweise Silhouetten seiner Kollegen und ihr müsst erraten, um wen es sich dabei handeln könnte. Manchmal sind die Pokémon auch hinter einer undurchsichtigen Wand versteckt und sollen an ihren Rufen erkannt werden.

Gegend unsicher machen. Erst jetzt öffnet sich nämlich die große Verandatür eures Zimmers und gibt den Blick auf ein kleines Vorgärtchen frei. Dort könnt ihr nicht nur mit Pikachu spielen, sondern ihn auch das Blumenbeet bewässern oder nach versteckten Items suchen lassen. Überall, wo ihr mit dem Cursor hinklickt, wird Pikachu genauer hinsehen … falls er Lust dazu hat. Ab und zu interessiert ihn das aber auch nicht die Bohne.

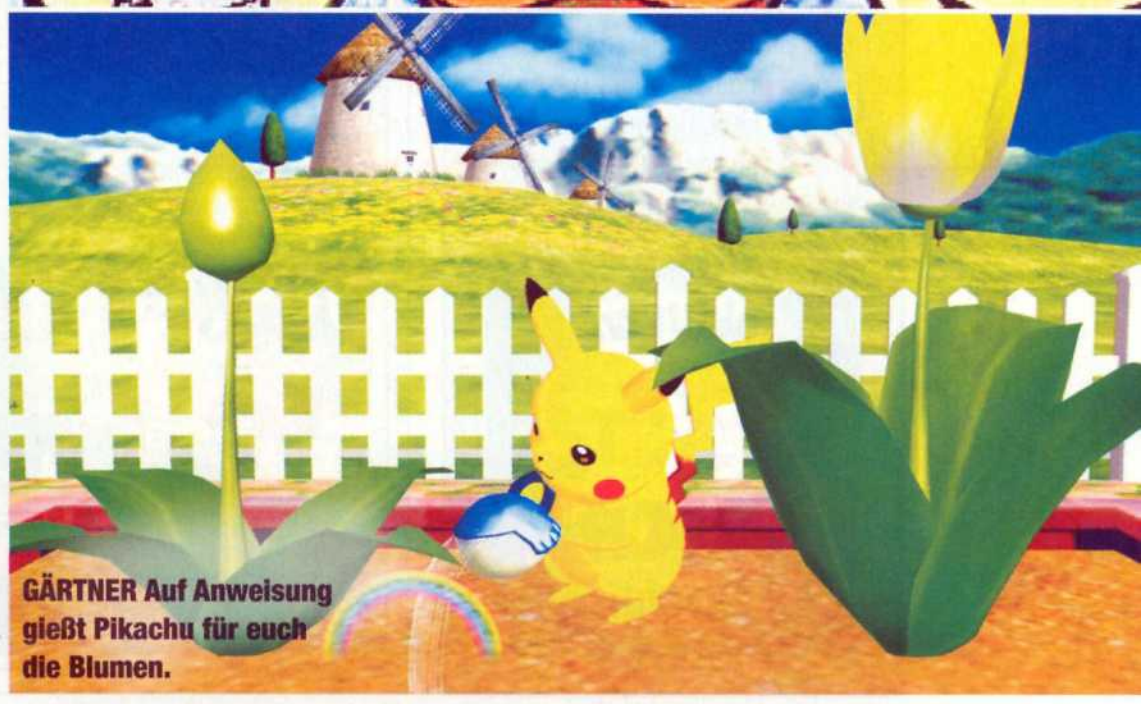
PIKACHU MACHT ZICKEN

Falls ihr ihm nämlich zu wenig Aufmerksamkeit schenkt, wird er unleidlich und bockig. Aber nach einigen Knuddel-Aktionen gluckst Pikachu recht schnell wieder zufrieden und alles ist gut. Ihr könnt auch Ausflüge unternehmen: Direkt am Rand eures Gartens steht sogar ein Bus, der euch an drei etwas weiter entfernte Orte kutschiert. So fahrt ihr beispielsweise mit Pikachu an die Kobalt-Küste, nach MT. Schneefall oder in den Vertania Wald. Dort werdet ihr je nach Tageszeit und Wetterlage auf verschiedenste wild lebende Pokémon treffen. Wenn ihr mit dem Cursor auf sie zeigt, wird Pikachu sofort hintapsen und seine Kollegen begrüßen. Jedes wilde Exemplar wird euch übrigens eine Frage stellen und prüfen, wie es um euer Pokémon-Wissen bestellt ist. Wählt ihr aus drei vorgegebenen Antworten die richtige aus, so erhaltet ihr als Belohnung eine virtuelle Sammelkarte. Wie ihr seht, kommen auch Sammel-Fetischisten mit diesem Spiel nicht zu kurz. Die verlorenen Sendeteile zu suchen, alle Karten zu sammeln und für einen rundum glücklichen Pikachu zu sorgen, sind letztendlich die drei

MITFAHRGELEGENHEIT Mit diesem Bus erreicht ihr drei weitere Orte.

SCHNEEFALL Sogar eine Eiswelt dürft ihr erkunden.

MALSTUNDE Koloriert eure Lieblingsszenen aus dem Anime selbst.


GÄRTNER Auf Anweisung gießt Pikachu für euch die Blumen.

ANGEBER Stolz wie Oskar führt Pikachu seine Flimmerkiste vor.

SPIELSTUNDE In der Wildnis warten einige Überraschungen.

wichtigsten Aufgaben in diesem Spiel. Fans und junge Spieler werden sich für *Pokémon Channel* sicher restlos begeistern und sich bestimmt auch darüber freuen, dass Nintendo für die Lokalisation sogar die deutschen Synchronsprecher der TV-Serie gewinnen konnte. Alle anderen werden *Pokémon Channel* wahrscheinlich absolut kitschig finden und sich an der mauen Grafik extrem stören. Die Pokémon selbst wurden jedoch derart drollig animiert, dass man als Fan an diesem Spiel kaum vorbeikommt.

KERSTIN SPRINGER

INFO **GBA-ZOCKER-BONUS**

Jirachi

Schnappt euch das Stahl-Psycho-Pokémon

Im Optionsmenü findet ihr bei Spielbeginn anfangs auch drei Fragezeichen vor. Sobald ihr aber alle Teile des Anime „Pichu Bros." gefunden habt, werden sie durch Jirachi ersetzt. Verlinkt ihr nun *Pokémon Channel* mit den GBA-Spielen *Rubin & Saphir*, wird durch Anwählen dieses Menüpunktes das Stahl-Psycho-Pokémon freigeschaltet und automatisch auf das GBA-Modul übertragen. Allerdings klappt das nur, wenn ihr in *Rubin & Saphir* bereits die „Top Vier" besiegt und die Ruhmeshalle betreten habt. Übrigens aktiviert ihr dadurch sogar automatisch das Beeren-Programm.

DETAIL-CHECK **POKÉMON CHANNEL**

Mit wem klickt sich's besser?

Point&Click-Adventures sind auf dem GameCube leider absolute Mangelware. Wie sich der einzige bereits erhältliche Vertreter gegen Nintendos Ableger schlägt, erfahrt ihr hier.

POKÉMON CHANNEL

GAMEPLAY ★★★★★
Spielfigur: Pikachu
Spielumgebung: Ihr erkundet ein Kinderzimmer, einen Vorgarten, die Kobalt-Küste, MT. Schneefall und den Vertania Wald.
Aufgaben: Ihr sucht die verlorengegangenen Sendeteile, beweist euer Pokémon-Wissen, hortet Sammelkarten und sorgt für einen rundum glücklichen Pikachu.
Schwierigkeitsgrad: Sehr leicht, letztlich kommt man auch ohne Pokémon-Kenntnisse problemlos ans Ziel.
GBA-Linkmöglichkeit: Ja.
Langzeitmotivation: Mittel.
Mehrspielermodus: Nein.
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung.
Zielgruppe: Pokémon-Fans und junge Spieler werden begeistert sein.

TECHNIK ★★★★★
Grafik: Unsauber dargestellte Hintergründe, leichtes Kantenflimmern, aber wahnsinnig drollig animierte Mimik und Gestik.
Sound: Typische *Pokémon*-Musikstücke, die zum Mitwippen verleiten, keine „richtige" Sprachausgabe, lediglich Laute.
Präsentation: Verbesserungsfähig, aber irgendwie zum Knuddeln.
Fazit: So viel Knuddel-Atmosphäre ist einigen (ausgenommen Fans und kleine Daddler) sicher etwas zu viel.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

DISNEY'S MAGICAL MIRROR

GAMEPLAY ★★★★★
Spielfigur: Micky Maus
Spielumgebung: Ihr erkundet mit Micky sämtliche Ecken und Winkel einer großen Villa.
Aufgaben: In diesem Spiel dürft ihr das große Anwesen nach zahlreichen Schlüsseln, Spielgelteilen und etlichen Sternen durchforsten.
Schwierigkeitsgrad: 2 Stufen, beide aber ziemlich einfach. Ganz junge Spieler könnten jedoch Orientierungsprobleme haben.
GBA-Linkmöglichkeit: Ja.
Langzeitmotivation: Niedrig.
Mehrspielermodus: Nein.
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung.
Zielgruppe: Ausschließlich auf sehr junge Spieler ausgerichtet.

TECHNIK ★★★★★
Grafik: Cartoon-Stil, Umgebungen ähneln sich zu sehr, ordentliche Animationen, detailarme Darstellung.
Sound: Wenige Soundeffekte, nervige Musik, die nicht untermalt, sondern eher stört, englische Sprachsamples.
Präsentation: Absolut Disney-typisch, leider nicht allzu berauschend.
Fazit: Ältere Micky-Maus-Fans fühlen sich sofort unterfordert, Jüngere haben mit dem Spiel aber sicher ihren Spaß.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

MEIN FAZIT **GUT**

Kerstin Springer krault ständig Krümels Bäuchlein.

Ein derart pflegeleichtes Haustier hat schon was für sich. Ich finde es auch immer wieder erstaunlich, wie sich aus spärlichen Details eine derart ausdrucksstarke Mimik zaubern lässt. Kein Mucks, kein Laut und trotzdem genügt häufig ein flüchtiger Blick, um die Stimmungslage seines Mitbewohners zu deuten. Zumindest für Pokémon-Fanatiker und Jüngere ist dieses Spiel absolut perfekt.

TEST

POKÉMON CHANNEL

Genre:	Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Speichern:	22 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **1. April**	Preis **Ca. € 30,-**

- ⊕ **Hoher Knuddel-Faktor**
- ⊕ **Tolle Mimik**
- ⊕ **Anime „Pichu Bros."**
- ⊖ **Einfache Grafik**

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

„Absolut simpel zu handhaben, selbst extrem junge Spieler werden sich schnell zurecht finden."

STEUERUNG **73%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
67%	80%	–%	**78%**

„Fans und jüngere Spieler werden von der **drollig animierten Mimik** und Gestik begeistert sein."

ABO-ANGEBOT ANZEIGE

Gaming with Style!

Wer jetzt einen neuen N-ZONE-Abonnenten wirbt, kann unter diesen **coolen Gamer-Shirts** sein kostenloses Dankeschön wählen.

Sick City
Ihr könnt von Verfolgungsjagden, Schießereien und heißen Frauen nicht genug bekommen? Jetzt auch zum Tragen auf beigem T-Shirt mit braunen Bündchen – ganz im Stil der Seventies rockt ihr mit diesem Shirt jede Party.

Consolero
Im königlichen Spanish-Style zeigt man doch gerne, dass der wahre Konsolen-Meister in einem steckt. Majestätisch und stilvoll mit gelbem Druck auf dezent olive-farbenem T-Shirt kann der Sommer losgehen!

PadMan
Du willst die Finger nicht von deinem Control-Pad lassen? Mit diesem Shirt kannst du dich endlich ohne Entzugserscheinungen unter die Leute mischen. Extra sportlich und frisch aus sonnig gelbem Textil.

GamersWear©
Your E-Sport Outfitter!

Weitere Infos unter
www.GamersWear.com

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

❒ JA, ich möchte das **N-ZONE-Abo**
(€ 36,60/12 Ausg. (= € 3,05/Ausg.); Ausland € 49,80/12 Ausg.; Österreich € 41,60/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Bitte senden Sie mir folgende kostenlose Prämie:

❒ T-Shirt „Sick City" Gr. L (Art.-Nr. 002472)
❒ T-Shirt „Consolero" Gr. L (Art.-Nr. 002473)
❒ T-Shirt „PadMan" Gr. L (Art.-Nr. 002474)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

❒ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)*

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

PN PR 09

Goblin Commander

Neues Futter für alle **Echtzeit-Strategiefans!**

INFO GEWINNSPIEL

Heiße Preise für echte Kämpfernaturen

Strategiefans aufgepasst! In Kooperation mit BigBen verlosen wir folgende Preise:

5x *Goblin Commander* für den GameCube

Um teilzunehmen, sendet bitte eine **SMS mit dem Text „NZ 35"** an folgende Nummern:

D: 81114 € 0,49*/SMS Alle Netze!
(*VF D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444 sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010 € 0,60/SMS

Oder ruf uns einfach an:
D: 0190 658 650 € 0,41/Min.
CH: 0901 210 211 sfr 0,50/Min.

Oder schicke eine Postkarte an:

N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Goblin Commander, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per SMS oder Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 21. April 2004.

Wer mit dem niedlichen Strategiespiel *Pikmin* nichts anfangen konnte, bekommt in *Goblin Commander* die Chance, gleich ein ganzes Rudel wilder Kobolde in die Schlacht zu führen. Die ehe-maligen Blizzard-Entwickler Chris und Ron Millar (unter anderem für Spieleperlen wie *Starcraft* bekannt) präsentieren mit ihrem neuesten Werk ein sehr unterhaltsames Echtzeit-Strategiespiel, welches euch die direkte Kontrolle über den Goblin-Clan Stonecrasher ermöglicht.

OPTIMALE STEUERUNG

Dieser Clan wird von anderen Clans verdächtigt, den mächtigen Goblin-Meister Fraziel hinterlistig ermordet zu haben. Nun ist es eure Aufgabe, alle Clans wieder zu vereinen und die wahren Schuldigen hinter dem Verbrechen zu fassen. In den hervorragenden Tutorial-Missionen, die besonders Einsteiger optimal auf die weiteren Kriegshandlungen im Fantasyland Ogriss vorbereiten, dürft ihr euch mit der Steuerung vertraut machen. In Strategiespielen ist diese oftmals die Achillesferse – und doch hat Jaleco es geschafft, die zahlreichen Kommandos und verschiedenen Funktionen bestmöglich für den Controller umzusetzen. Ihr übernehmt die Kontrolle über bis zu drei Clans gleichzeitig, die alle über einzelne Buttons angesteuert werden. Während ihr die eine Truppe direkt steuert, erteilt ihr der anderen Marschbefehle oder gebt das Zeichen zum Angriff. Um ein schlagkräftiges Heer zusammenzustellen, dürft ihr aus einer Vielzahl von Goblins auswählen, die alle unterschiedliche Fähigkeiten haben und sehr schön in Szene gesetzt sind. So gibt es Bergleute, Angreifer, Steinwerfer oder

TOD Der Meister stirbt und das Unheil nimmt seinen Lauf.

ZAUBERHAFT Die Grafik passt toll zur Fantasy-Thematik.

auch Magier, die eurer Truppe verlorene Energie zurückgeben. Um den Aufbau einer Armee zu finanzieren, benötigt ihr Seelen, die ihr durch die Übernahme von so genannten Seelenbrunnen oder durch das Vernichten von Gegnern erhaltet. Rüstungen und überdimensionale Titanen, mächtige Kreaturen, die ihr ebenfalls direkt steuern könnt, erhaltet ihr für eine bestimmte Anzahl an Goldstücken, welche beim Zertrümmern von Steinen oder Gebäuden freigegeben werden. Durch die gute Kameraführung behaltet ihr ständig eine sehr gute Übersicht über das Kampfgeschehen. Steuert ihr eine Truppe direkt, dürft ihr die Kamera frei bewegen, um Ausschau nach Feinden zu halten. Im Normalfall seht ihr das Schlachtfeld aber aus der Vogelperspektive und könnt bei Bedarf eine Übersichtskarte zur Orientierung heranzoomen. In schönen Zwischensequenzen erfahrt ihr regelmäßig, wie die Geschichte weitergeht, untermalt von einem eher unauffälligen Sound, aber einer guten Sprachausgabe. Obwohl es eine Menge Optionen, Rassen und Landkarten gibt, ist das Ziel immer gleich: Errichtet eine schlagkräftige Armee und vernichtet den Gegner. Großartige strategische Meisterleistungen werden von euch nicht gefordert. Aber besonders diese Tatsache, zusammen mit der brillanten Steuerung und der spannenden Geschichte um die Goblins, macht das Spiel gerade für Einsteiger zu einem kleinen Geheimtipp. Zu zweit dürft ihr im Splitscreen-Modus auf Goblinjagd gehen und werdet garantiert eine Menge Spaß dabei haben.

SASCHA DOWIDAT

DETAIL-CHECK GOBLIN COMMANDER

Schlachtfeld oder Gartenspiele?

Kann *Goblin Commander* die bisherige Referenz der Strategiespiele *Pikmin* vom ersten Platz verdrängen? Lest in unserem Detail-Check, welches Spiel den besseren Gesamteindruck hinterlässt.

GOBLIN COMMANDER

UMFANG: ★★★★½

Story: Spannende Story um den Mord an Goblin-Meister Fraziel. Mehrere Clans beginnen einen Krieg und geben sich gegenseitig die Schuld.

Rassen: Fünf Goblin-Clans mit je fünf Einheiten und einem Titanen.

Gegenstände: 17 Missionen, die noch mal in fünf Kapitel unterteilt sind.

GAMEPLAY: ★★★½

Steuerung: Erstklassig, leicht zu erlernen und einfach zu beherrschen.

Schwerpunkt: Sehr actionorientiert.

Schwierigkeitsgrad: Für Anfänger ideal, für Fortgeschrittene und Profis zu leicht.

TECHNIK: ★★★½

Grafik: Gute Grafik mit schönen Texturen, die aber leider manchmal ins Ruckeln gerät.

Sound: Unauffällig, aber nett.

Fazit: Gelungenes Strategiespiel für Einsteiger, aber nicht die neue Referenz.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

PIKMIN

UMFANG: ★★★★½

Story: Knuddelig. Captain Olimar strandet auf einem grünen Planeten und versucht, mithilfe der Pikmin die Teile seines Raumschiffes wiederzufinden.

Rassen: Drei verschiedene Pikmin-Rassen mit unterschiedlichen Fähigkeiten.

Gegenstände: 30 Raumschiffteile wollen in fünf Gebieten gefunden werden.

GAMEPLAY: ★★★★½

Steuerung: Gilt als vorbildhaft für Konsolen-Strategiespiele.

Schwerpunkt: Eher strategielastig.

Schwierigkeitsgrad: Sowohl für Anfänger als auch Fortgeschrittene und Profis geeignet.

TECHNIK: ★★★★★

Grafik: Tolle Animationen, fantastische Lichteffekte, der Planet wirkt fast lebendig.

Sound: Dynamisch und vortrefflich.

Fazit: Geniales Strategiespiel mit toller Präsentation – die Referenz für den Cube.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

MEIN FAZIT GUT

Fabian Sluga
spielt mit kleinen Kobolden

Mir hat es Spaß gemacht, die kleinen Kobolde in die Schlacht zu führen. Leider zerrt das actionlastige Gameplay an der Motivation, da es in späteren Levels wenig Abwechslung bietet. Die Steuerung ist aber ein Genuss.

TEST
GOBLIN COMMANDER

Genre:	Strategie
Hersteller:	Jaleco/Bigben
Entwickler:	Jaleco
Speichern:	Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.goblincommander.com**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**
Termin **26. März**	Preis **Ca. € 50,-**

- ⊕ **Ideal für Einsteiger**
- ⊕ **Sehr übersichtlich**
- ⊕ **Gute Steuerung**
- ⊖ **Wenig Spieltiefe**

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Die Steuerung ist optimal für das Gamepad ausgelegt und ermöglicht jederzeit volle Kontrolle."

STEUERUNG 86%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	EINZEL
77%	72%	80%

82%

„Einsteigerfreundliches Echtzeit-Strategiespiel mit viel Action, aber etwas wenig Spieltiefe"

VERLOREN? Färben sich eure Gebäude, werden sie angegriffen.

ÜBERLEBENSWICHTIG ... sind die Seelenbrunnen oben im Bild.

„Wir wollten Strategiespiele für Konsolenspieler"

Mit Goblin Commander bringen die **ehemaligen Starcraft-Macher** einen weiteren Strategiehit.

CHRIS MILLAR

Chris und Ron Millar von Jaleco Entertainment, die kreativen Köpfe hinter *Goblin Commander*, standen uns Rede und Antwort. Lest im Folgenden alles über die Geburtsstunden von *Goblin Commander* und was die Jungs vom GameCube und Nintendos neuem Double Screen halten.

N-ZONE: Wie entstand die Idee zu *Goblin Commander*?
Ron Millar: Unser früherer Studio-Direktor Paul Meegan hatte einen Traum. Er wollte ein Spiel schaffen, welches Action- und Strategie-Elemente zu gleichen Teilen verbindet und nicht nur Hardcore-Spieler fasziniert, sondern auch Anfängern einen leichten Einstieg in das Spiel ermöglicht. Wir teilten diese Vision und stellten fest, dass Strategiespiele von Millionen Menschen weltweit gespielt werden – aber bisher nur am PC. Aber wir wollten Strategiespiele auch für Konsolenspieler zugänglich machen. So war die Idee zu *Goblin Commander* geboren.

N-ZONE: Ihr habt schon an *Starcraft* für das Nintendo 64 gearbeitet. Haben diese Erfahrungen die Entwicklung von *Goblin Commander* eindeutig beeinflusst?
Ron Millar: Das Schwierigste an *Starcraft* war die Umsetzung der komplexen Keyboard-Steuerung auf das Joypad. Deshalb haben wir bei *Goblin Commander* von Anfang an auf eine intuitive Steuerung Wert gelegt. Schon in frühen Entwicklungsphasen haben wir die Joypad-Kontrolle getestet, um dies gewährleisten zu können.

N-ZONE: Ihr habt einen Zweispieler-Modus in das Spiel integriert. Was dürfen wir uns davon erwarten?
Ron Millar: Während der Entwicklung hätten wir nie gedacht, dass ein Splitscreen-Multiplayer-Modus für ein Konsolen-Strategiespiel umsetzbar ist. Als wir das Spiel dann gegeneinander bis in die Morgenstunden gespielt haben, stellten wir fest, wie fantastisch es sich spielt und wie viel Spaß es bringt. Anschließend haben wir neue Karten entwickelt, die verschiedene Runestones, Moongates und unterschiedliche Ressour-cen-Vorräte enthalten. Diese Varianten ermöglichen ganz neue Spielerfahrungen. Wir sind wirklich froh, den Splitscreen-Modus integriert zu haben, und hoffen, er gefällt den Spielern.

N-ZONE: Der Breitbandadapter wird von Titeln wie *Mario Kart: Double Dash!!* unterstützt. Habt ihr über diese Möglichkeit nachgedacht?
Ron Millar: Wir finden diese Online-Möglichkeit großartig und werden dies bei zukünftigen Entwicklungen in Erwägung ziehen.

N-ZONE: Was haltet ihr von der GameCube-Hardware?
Ron Millar: Wir sind große Fans des GameCube und sind von den technischen Möglichkeiten für uns als Entwickler begeistert.

N-ZONE: Nintendo hat vor kurzem das Nintendo DS angekündigt. Was haltet ihr von dem Konzept mit zwei Bildschirmen?
Ron Millar: Es ist eine großartige Idee. Nintendo hat schon immer neue Konzepte ausprobiert und wir sind froh, dass diese Innovationen nun auch in Spielerhände gelangen.

N-ZONE: Welche Spielkonzepte profitieren von den zwei Bildschirmen?
Ron Millar: Besonders Rollenspiele, die einen Bildschirm für die Action und den anderen zur Orientierung nutzen. Es ist großartig, einen zweiten Bildschirm zu haben, um dem Spieler alle Informationen zu geben, die er zum Spielen benötigt.

N-ZONE: Werdet ihr für die neue Konsole produzieren?
Ron Millar: Wir haben nichts angekündigt, aber könnten uns vorstellen, in diesem Bereich zu entwickeln.

N-ZONE: Arbeitet ihr schon an neuen Projekten?
Ron Millar: Wir überprüfen gerade unsere Möglichkeiten. Unser Fokus liegt sicherlich auf einer grandiosen Mehrspieler-Erfahrung mit einer noch stärkeren KI als in *Goblin Commander*. Eine Art *Advance Wars* für Konsolen in Echtzeit würde uns reizen.

N-ZONE: Herzlichen Dank für das Gespräch.

„Das Nintendo Double Screen ist eine großartige Idee!"

SEHR GUT ... gelungen ist auch der Multiplayer-Modus.

Alles gespeichert?

Wer jetzt einen neuen Abonnenten für N-ZONE wirbt, erhält als Dankeschön eine **GameCube-64MB-Memory-Card gratis**.

bigben interactive

Eine Memory Card ist für das entspannte Spielen auf dem GameCube unerlässlich! Als echte GameCube-Fans könnt ihr mit ihr zu jeder Zeit wieder zum Ausgangspunkt des Spiels zurückkehren, Spielstände abspeichern oder Spiele abbrechen, ohne wieder von vorne anfangen zu müssen. Außerdem ermöglicht euch eine Memory Card, die persönlichen Bestleistungen und Traumzeiten zu sichern und dann – wenn ihr wollt – „in der Hosentasche" zu Freunden mitzunehmen und dort weiterzuspielen.

Mit der Bigben 64MB Memory Card habt ihr bis zu 1.019 Speicherblöcke für eure Spielstände zu Verfügung. Das ist mehr als das 17fache der Standard-Memory-Card. Selbstverständlich können alte Spielstände immer wieder gelöscht und neu abgespeichert werden.

Lieferung erfolgt in verschiedenen Farben

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.**
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

☒ JA, ich möchte das **N-ZONE-Abo**
€ 36,60/12 Ausg. (= € 3,05/Ausg.); Ausland € 49,80/12 Ausg.; Österreich € 41,60/12 Ausg.

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Datum, Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgende kostenlose Prämie:
GameCube-64MB-Memory-Card (Art.-Nr. 002394)
(Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE!

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhaltet ihr zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

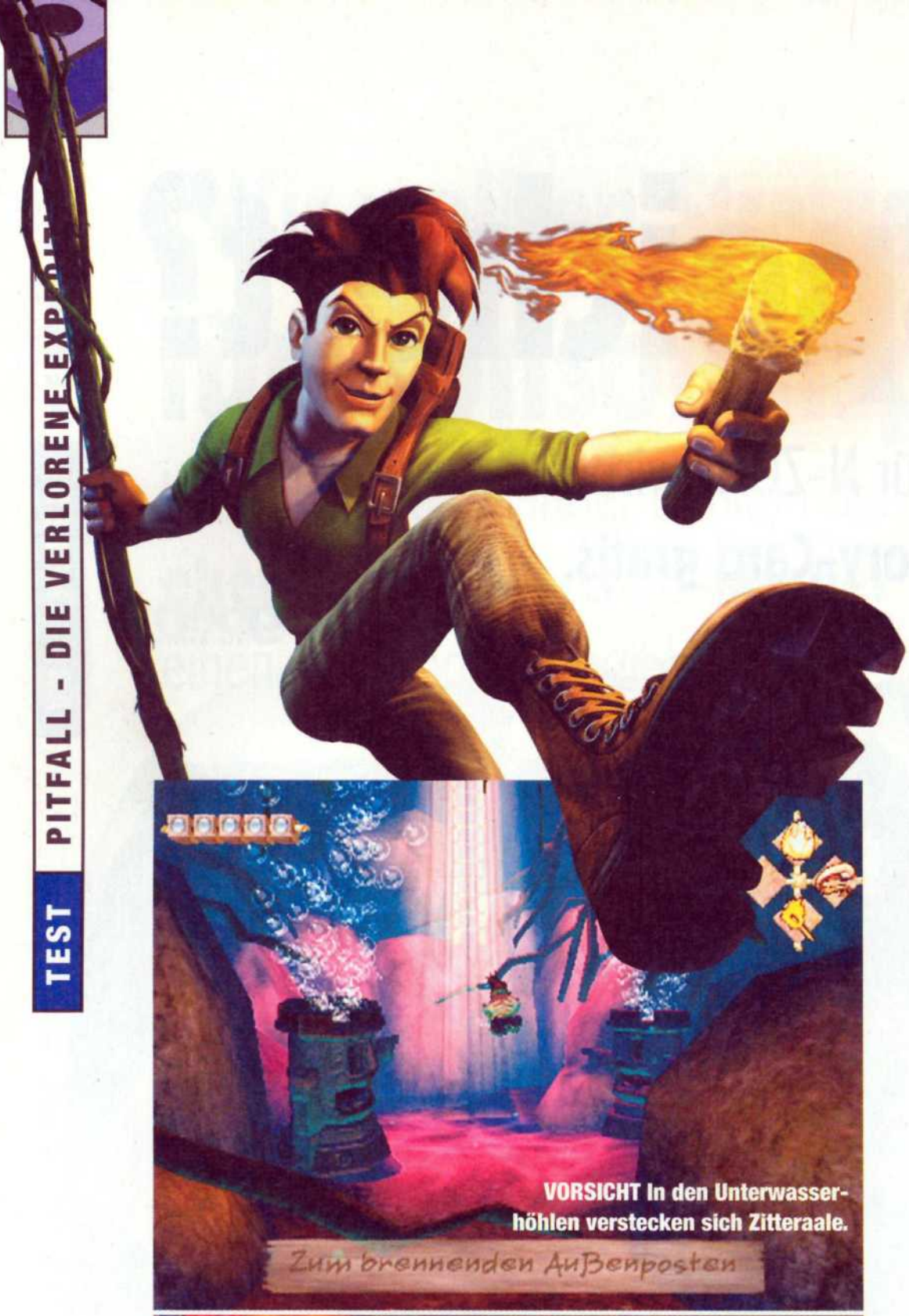
Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)*
(nur für Deutschland und Österreich möglich)
Kreditinstitut: _____
Konto-Nr. | | | | | | | | | | |
BLZ | | | | | | | | |

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)*

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

PN PR 08



VORSICHT In den Unterwasserhöhlen verstecken sich Zitteraale.

WITZIG Diese sprechende (!) Katze hält sich für Dr. Sommer (?!).

Pitfall

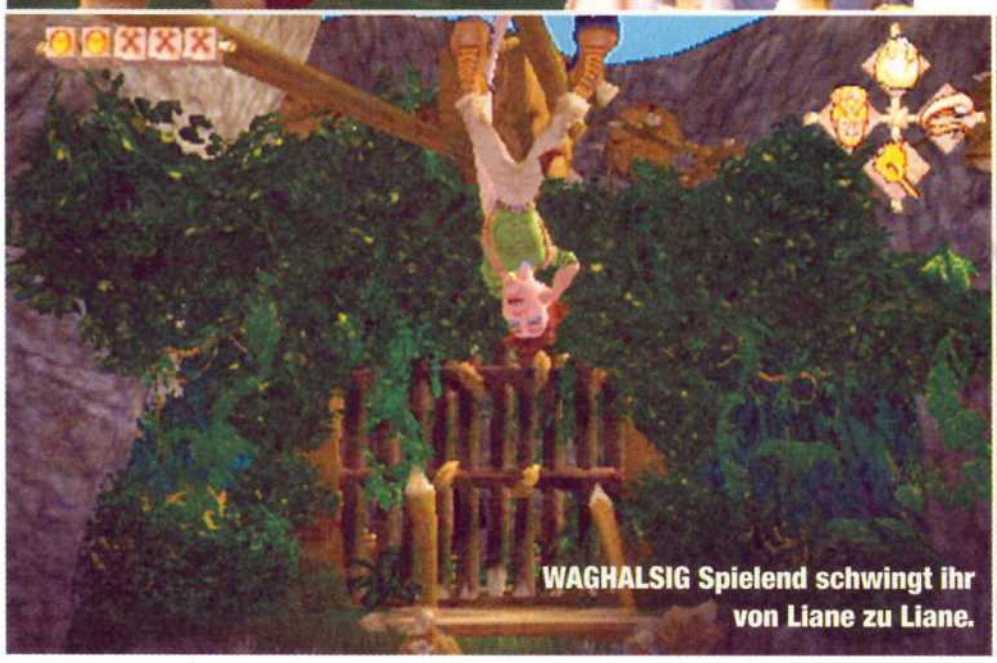
Die verlorene Expedition

Harry, hol doch schon mal die Liane! Die wirst du in diesem Abenteuer dringend brauchen.

Nachdem Pitfall Harry auf unzähligen Systemen (u.a. Atari 2600, Super Nintendo, Mega Drive) Abenteuer erlebt hat, begibt er sich auf dem GameCube erstmals auf Dschungelsafari. Die amüsante Intro-Sequenz zeigt, wie Harrys Flugzeug über dem Dschungel von Peru in ein Unwetter gerät und Bruchlandung erleidet. Mit an Bord: Bernhard Bittenbinder, seines Zeichens Archäologe, der geniale Erfinder Leech und die hübsche Nicole, auf die Harry besonders scharf ist.
Unser Abenteurer wacht bewusstlos im dichten Dschungel auf. Er hat keine Ahnung, ob die anderen Passagiere noch leben. Also macht er sich – etwas benommen, aber voller Tatendrang – mithilfe des Spielers auf, um die Crewmitglieder zu finden und im weiteren Verlauf seinen Rivalen Jonathan St. Claire an der Bergung kostbarer Schätze zu hindern.

MULTITALENT: HARRY KANN (FAST) ALLES

Wie ein junger Kung-Fu-Gott lehrt Harry Eingeborene, wild gewordene Affen, Skorpione und Krokodile das Fürchten. Beherrscht er anfangs nur einfache Schläge, erlernt er später unzählige neue Moves, die für die vielen, abwechslungsreichen Aufgaben zwingend notwendig sind. Neben brachialer Gewaltanwendung kann Pitfall aber noch viel mehr. So schwingt er ständig in schwin-


WAGHALSIG Spielend schwingt ihr von Liane zu Liane.

AFFIG Zwischendurch wechselt Harry schonmal die Gestalt.

ABSOLUTE RUHE Beim Schleichen müsst ihr sehr vorsichtig sein.

ENERGIESPENDER An diesen Brunnen tankt Harry neue Kraft.

delerregender Höhe an Lianen, klettert durch unheimliche Ruinen, rollt sich zusammen wie Samus in *Metroid*, springt über zerklüftete Brücken oder besteigt auch schon mal einen Gletscher. Für manche Aufgaben muss Harry tief in seine Abenteuerausrüstung greifen. So benutzt ihr brennende Fakkeln nicht nur in dunklen Höhlen, sondern auch, um Schmetterlinge zu fangen, während sich die bemalten Masken der Eingeborenen hervorragend dazu eignen, einen wilden Fluss herunterzuraften.

Pitfall – Die verlorene Expedition spielt sich unglaublich vielfältig. Die Aufgaben variieren im Sekundentakt und bieten viel Abwechslung. Sieben unterschiedliche Welten, deren grafische Gestaltung die Dschungelatmosphäre super rüberbringt, können auch in Sachen Umfang überzeugen. Durch die vielen netten Details wie turnende Affen oder umherfliegende Schmetterlinge taucht der Spieler wunderbar in die Dschungelwelt ein. Grooviger Dschungelsound, lustige Dialoge mit toller Sprachausgabe und fantastischen Soundeffekten verwöhnen die Ohren.

DER KAMERAMANN HAT VERSAGT

Und doch fehlt *Pitfall – Die verlorene Expedition* der letzte Feinschliff. Trotz toller Atmosphäre könnten die Texturen etwas abwechslungsreicher und detaillierter sein und die Figuren glänzen nicht gerade mit einer Vielzahl von Polygonen. Das alles wäre aber noch zu verschmerzen, wenn da nicht die katastrophale Kamera wäre. Ihr müsst ständig nachjustieren, wodurch bei einigen Rätseln entscheidende Zeit verloren geht und Frust aufkommt. Trotzdem solltet ihr Harry eine Chance geben. Enttäuscht werdet ihr sicher nicht.

SASCHA DOWIDAT

DETAIL-CHECK | **PITFALL - DIE VERLORENE EXPEDITION**

Dschungelsafari gegen Klempner-Abenteuer!

Kann die Neuauflage eines über 20 Jahre alten Klassikers gegen den All-time-Favoriten *Mario* bestehen? Lest in unserem Detailcheck, welches Jump & Run euch den meisten Spielspaß bringt.

PITFALL

FEATURES ★★★★½
Steuerung: Trotz zahlreicher Moves intuitive und einfache Steuerung.
Gameplay: Geradliniges Jump & Run, gespickt mit kleinen Rätseleinlagen.
Atmosphäre: Klasse, ihr habt das Gefühl der Dschungel lebt!
Präsentation: Etwas verrückte Abenteuergeschichte mit witzigen Zwischensequenzen und lustigen Charakteren.
Langzeitmotivation: Leider zu gering. Nach dem ersten Durchspielen hat man fast alles im Dschungel gesehen.
Kamera: Nervtötend. Sorgt bei zahlreichen Rätseln für Frust.

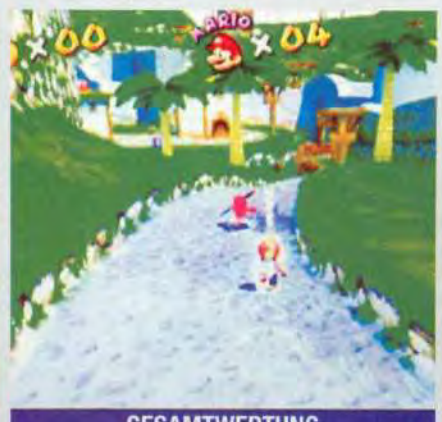
TECHNIK ★★★★½
Grafik: Nicht überragend, aber sehr atmosphärisch und abwechslungsreich. Viele Details am Wegesrand.
Sound: Rhythmischer Dschungelbeat, unterstützt Dolby Pro Logic II.
Fazit: Sehr gelungenes Remake eines Klassikers, der *Mario* aber nicht das Wasser reichen kann.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

SUPER MARIO SUNSHINE

FEATURES ★★★★½
Steuerung: Sehr präzise und intuitiv, schnell und leicht erlernbar.
Gameplay: Klassisches Jump & Run mit einigen Action-Adventure-Einlagen.
Atmosphäre: Poppig bunt, mit sonnigem Urlaubsinsel-Flair.
Präsentation: Belanglose Story wird von durchschnittlichen Rendersequenzen vorangetrieben. Verbesserungsbedarf!
Langzeitmotivation: Sehr hoch. Es gibt unglaublich viele Geheimnisse auf der Insel zu entdecken.
Kamera: Schwachpunkt des Spieles, ihr müsst immer manuell korrigieren.

TECHNIK ★★★★½
Grafik: Toller Levelaufbau, viel Liebe zum Detail, läuft konstant flüssig, aber keine grafischen Highlights.
Sound: Typische *Mario*-Melodien, unterstützt Dolby Pro Logic II.
Fazit: Die Jump&Run-Referenz auf dem GameCube mit grandiosem Umfang und hoher Langzeitmotivation.



GESAMTWERTUNG ★★★★★

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Kerstin Springer geht auf Dschungelsafari.

Pitfall spielt sich richtig klasse. Abwechslungsreiche Aufgaben, witzige Charaktere und eine tolle Dschungelatmosphäre sind Garant für stundenlangen Jump&Run-Spaß. Der Humor hat mir besonders gut gefallen, denn ganz ernst nimmt sich Harry selbst nicht. Leider kostet die schlechte Kameraführung einiges an Nerven. Dennoch ein sehr gelungener Titel, der recht günstig zu haben ist und als Bonus die Original-*Pitfall*-Spiele 1 und 2 enthält.

TEST

PITFALL

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Edge of Reality
Speichern:	51 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.pitfallharry.com**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ **Gelungene Sprachausgabe**
- ⊕ **Tolle Dschungelatmosphäre**
- ⊕ **Abwechslungsreiches Gameplay**
- ⊖ **Miserable Kamerführung**

CONTROLLER-CHECK | **STANDARD**

„Intuitive Steuerung, die trotz der vielen Moves nicht überladen wirkt und leicht erlernbar ist."

STEUERUNG **80%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
78%	84%	–%	**82%**

„Gelungenes Action-Adventure mit toller Dschungelatmosphäre, aber miserabler Kamera."

Tak und die Macht des Juju

Ein **Schamanenlehrling** macht Mario & Co. Konkurrenz.

FLITZENDE ULKNUDEL Mit dem „Schnelle Füße"-Juju ist Tak überhaupt nicht mehr zu bremsen.

Entwicklerschmiede Avalanche beglückt euch mit einer frisch gebackenen Polygon-Figur namens Tak. Genau genommen ist der kleine Schamanenlehrling ein Nachkomme der Pupununus, einem im Einklang mit der Natur lebenden, friedfertigen Völkchen. Die Pupununus kennen keine Furcht, schließlich beschützen die heiligen Mondsteine sie schon immer vor bösem „Juju" (das bedeutet übrigens Magie). Eines Tages jedoch trifft Tak fast der Schlag: Als er ins Dorf zurückkehrt, sind plötzlich alle Pupununus wie vom Erdboden verschluckt. Stattdessen grasen etliche Schafe auf den saftig grünen Wiesen. Nur Jibolba, den Stammesältesten, trifft Tak noch an. Jibolba berichtet ihm, der machtgierige Tlaloc habe die heiligen Steine gestohlen und die Pupununus-Krieger in Schafe verwandelt. Tak müsse ihm nun dringend diverse Hilfsmittelchen beschaffen, damit er gegen Tlaloc vorgehen könne.

ORIGINELLE SPIELIDEEN

Mit einer Keule bewaffnet und nichts weiter am Leib als ein winziges Schürzchen, macht sich Tak schnurstracks auf die Suche. Insgesamt dürfen elf weitläufige Fantasy-Welten durchforstet werden. Neben dem Plätten von Gegnern und genreüblichen Spielpassagen schwingt sich Tak an Lianen über Abgründe, missbraucht grasende Nashörner als Reittiere und Rammbock oder lässt sich von Gorillas mit kuriosen Katapult-Vorrichtungen durch die Luft pfeffern. Ab und an muss Tak seine tierischen Helfershelfer sogar mit Futter wie Kokosnüssen oder Melonen bestechen. Im Verlauf des Spiels lernt der Knirps obendrein auch noch insgesamt 16 Juju-Kräfte. Damit zaubert er beispielsweise Wurfgeschosse herbei, das „Schnelle Füße"-Juju lässt ihn wie einen geölten Blitz von dannen sausen und im Notfall kann er sich sogar in einen Fisch oder ein Huhn verwandeln. Um im Spiel voranzukommen, muss Tak jedenfalls immer wieder mit seiner Umgebung interagieren. Die integrierten kleinen Rätseleinlagen sind sicher nicht allzu schwierig, dafür allerdings ultrakomisch. Die Zwischensequenzen sorgen ebenfalls für zahlreiche Lacher und treiben die Story toll voran. Auch grafisch hebt sich das Spiel vom üblichen Jump&Run-Einerlei ab. Besonderes Augen-

merk legten die Entwickler auf die Animationen, die für eine zusätzliche Portion Witz sorgen. Neben der etwas zickigen Kamera stechen zwar ab und an auch einige Clipping-Fehler ins Auge, allerdings schmälern diese Schwächen kaum den Spielspaß. Kurioserweise erweckt das komplette Gameplay irgendwie den Eindruck, als hatte Entwicklerschmiede Rare die Finger mit im Spiel. Diesen Gedanken schiebt man allerdings rasch zur Seite: Dass *Starfox Adventures* ihr definitiv letzter Streich für unseren geliebten GameCube war, ist mittlerweile schließlich hinlänglich bekannt. Bleibt nur zu hoffen, dass uns Avalanche auch in Zukunft mit vergleichbaren Titeln beglückt. Unterm Strich stellt sich *Tak und die Macht des Juju* nämlich als absoluter Geheimtipp für Jump&Run-Liebhaber heraus.

KERSTIN SPRINGER

WITZIG Um sich unbemerkt an der Wache vorbeizumogeln, stülpt sich Tak einfach ein Schaf auf den Kopf und tippelt durch das Tor.

FILMSEQUENZEN Sie brillieren mit toller Optik und genialem Humor.

GORILLA-SCHLEUDER Mit seiner Hilfe erreicht ihr weiter entfernte Plattformen.

DETAIL-CHECK TAK UND DIE MACHT DES JUJU

Tak vs. Rayman

Ihr seid auf der Suche nach einem guten und vor allem ziemlich abgefahrenen Jump & Run? Dann lasst euch diese zwei Genre-Vertreter keinesfalls entgehen!

TAK UND DIE MACHT DES JUJU

GAMEPLAY ★★★★☆
Locations: 11 großzügig angelegte Welten.
Ausrüstung: Tak verfügt über 16 Juju-Kräfte (z. B. Schnelle Füße, Heiltanz, Kokusnuss-Zauber etc.).
GBA-Linkmöglichkeit: Dieses Feature ließen die Entwickler leider außer Acht.
Steuerung: Praktische Tastenbelegung, geht leicht von der Hand, etwas unpräzise beim Schwingen an Lianen, etwas bockige Kamera.
Mehrspieler-Modus: Nein.
TECHNIK ★★★★☆
Grafik: Ulkiges Design, lustige Charaktermodelle/-animationen, detaillierte Darstellung, erreicht nicht ganz das Niveau von *Rayman 3*.
Sound: Abwechslungsreicher, ulkig klingender Sound zum Mitwippen, unterlegt mit spärlichen Soundeffekten, super Synchronisation.
Präsentation: Voll abgedreht, das Spiel zieht Spieler unweigerlich in seinen Bann. Geniale Zwischensequenzen runden das Bild ab.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

GAMEPLAY ★★★★★
Locations: 9 weitläufige Welten.
Ausrüstung: 5 Anzüge (z. B. zum Sprengen von Türen, Herunterzwirbeln von Plattformen, zum Fliegen etc.).
GBA-Linkmöglichkeit: Ja. (Neue Levels und Mini-Spiele).
Steuerung: Selbst für Einsteiger sehr gut geeignet, praktische und eingängige Tastenbelegung, Kamera macht manchmal etwas Zicken.
Mehrspieler-Modus: Nein.
TECHNIK ★★★★★
Grafik: Extrem detailliert und sehr farbenfroh, tolle Charaktermodelle/-animationen, witziger Stil, läuft immer flüssig.
Sound: Lustiges Cartoon-Gedudel, teilweise auch funkiger Jazz, Soundeffekte unterstreichen das Geschehen, geniale Synchronisation.
Präsentation: Spitze, die Zwischensequenzen versprühen Charme und sorgen für noch dichtere Atmosphäre.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT

Kerstin Springer
hielt Tak anfangs für einen Cracker.

Theoretisch wäre Tak ja bereits aufgrund seines abgefahrenen Aussehens für eine Karriere in der Videospielbranche prädestiniert. Avalanches freakiger Schamanenlehrling trifft jedenfalls haargenau meinen Geschmack. Die humorvollen Zwischensequenzen sorgen nicht nur für herzliche Lacher, sondern sind den Entwicklern auch optisch wirklich toll gelungen. Solche genialen Cut-Scenes sind nicht sehr häufig zu finden. Ich kann jedem nur raten, sich die Streifen einmal anzusehen. Ihrem Charme kann man sich wirklich nur sehr schwer entziehen, zumal er unweigerlich an einige Rare-Titel erinnert. Nach dem Verlust dieser genialen Entwicklerschmiede (und das auch noch an die Konkurrenz!) freut es umso mehr, dass Avalanches Entwickler in dieselbse Kerbe schlagen. Als ich das erste Mal von der Story hörte, musste ich bereits schmunzeln. Außerdem hatte ich höchstens eine Hand voll Juju-Kräfte erwartet, wurde dann jedoch angenehm überrascht. Etwas schwieriger hätte das Spiel dennoch sein dürfen. Gebt Tak aber trotzdem eine Chance, ihr werdet es nicht bereuen!

TEST
TAK UND DIE MACHT ...

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Avalanche
Speichern:	5 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Internet:	www.takgame.com
Spieler: 1	USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 40,-

⊕ Lustiger Spielcharakter
⊕ Tolle Präsentation
⊕ Ulkige Zwischensequenzen
⊖ Etwas zu leicht

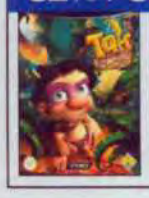
CONTROLLER CHECK STANDARD

„Dank praktischer Tastenbelegung leicht erlernbar. Beim Schwingen an Lianen aber zu unpräzise."

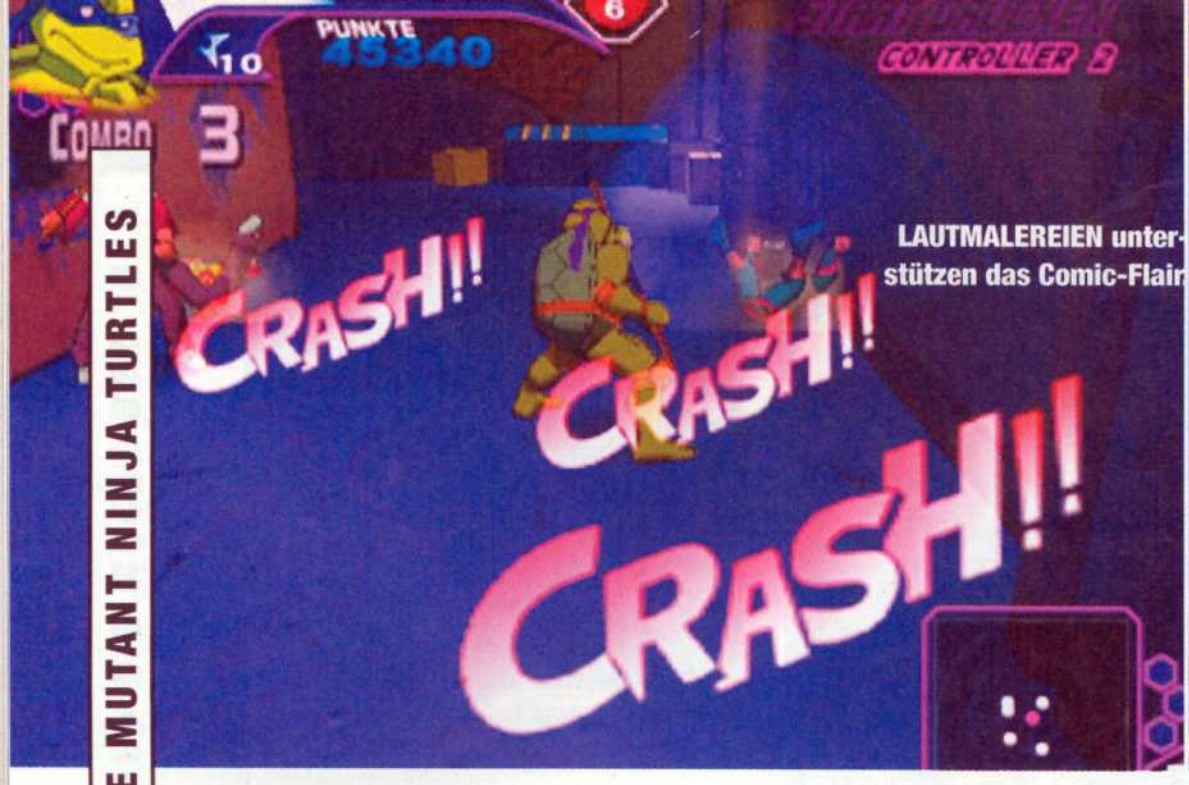
STEUERUNG 78%

EINZELSPIELER

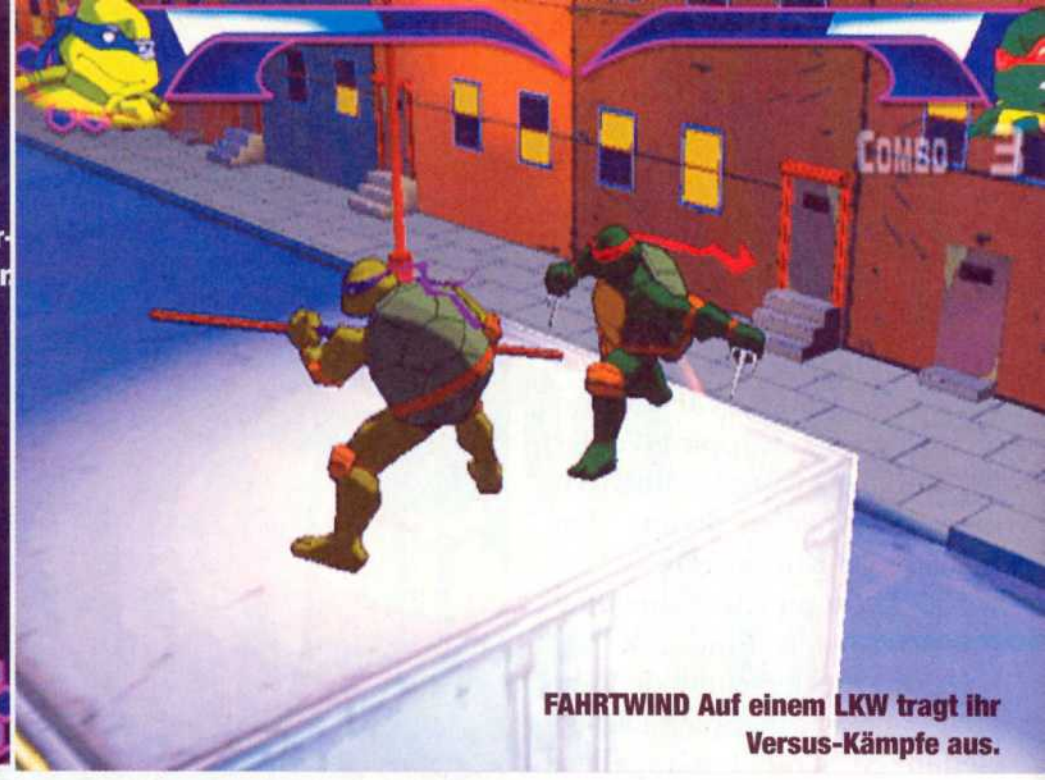
GRAFIK	SOUND	MULTI	
82%	85%	- %	83%



„Ein Spiel mit besonderem **Charme:** Wer auf Rare steht, wird sich hier pudelwohl fühlen."



LAUTMALEREIEN unterstützen das Comic-Flair



FAHRTWIND Auf einem LKW tragt ihr Versus-Kämpfe aus.

Teenage Mutant Ninja Turtles

Cowabunga! Endlich sind die kämpfenden Schildkröten zurück.

Wer kennt sie nicht? Die Pizza futternden Schildkröten namens Leonardo, Raphael, Michaelangelo und Donatello – besser bekannt als die „Teenage Mutant Ninja Turtles". Das Spiel basiert auf der neuen *Turtles*-Zeichentrick-Serie, die seit Anfang 2003 in den USA ausgestrahlt wird. Bis diese in Deutschland erscheint, können alle Fans die Wartezeit mit Konamis Action-Adventure überbrücken. Wie immer ist es eure Aufgabe, gegen den wahnsinnigen Fiesling Shredder und sein Gefolge anzutreten, um ihm anschließend das böse Handwerk zu legen.

STYLISCHER AUFTRITT

Das coole Cel-Shading-Intro, das sich optisch eng an die Serie anlehnt, weckt hohe Erwartungen. In der Rolle eines der vier Turtles, den ihr zu Beginn auswählen könnt, geht es alleine oder mit einem Mitspieler, wahlweise auch im VS-Modus, in den Kampf. Während das Spiel in einer Kanalisation, dem geheimen Versteck der vier Schildkröten, beginnt, prügelt ihr euch später in U-Bahn-Schächten, auf Hausdächern oder in dunklen Straßenzügen mit Shredders Schergen. Horden von kleinen Mousern, Straßengangs und Robotern würden am liebsten Schildkrötensuppe aus euch machen. Aber als Ninja versteht ihr eine Menge von japanischen Kampfkünsten. In den Spielabschnitten findet ihr nützliche Extras und könnt auf diverse Angriffsmöglichkeiten zurückgreifen, die sich in ihrer Wirkung aber nicht unterscheiden. Und genau hier liegt der Turtle begraben: Das gesamte Spiel lässt sich mit dem Standard-Angriffsknopf durchspielen und verkommt dadurch zum langweiligen und simplen Button-Smashing. Ihr beseitigt eine Angriffswelle nach der nächsten, ohne spielerische Abwechslung zu erleben. Aufgrund der schlechten Kameraführung kommt es manchmal dazu, dass ihr Turtle und Gegner hinter einem Hausvorsprung zeitweise nicht sehen könnt. Das macht aber auch nichts, denn die Gegner agieren nach den immer gleichen simplen Anriffsmustern und sind keine Herausforderung. Grafisch sieht der Titel zwar stylisch aus, allerdings wirken die verschiedenen Abschnitte karg und sind wenig abwechslungsreich. Der Sound ist belanglos, aber die Sprachausgabe ist ganz nett. Leider kann *Teenage Mutant Ninja Turtles* nicht an die spielerische Qualität von *Turtles in Time* auf dem Super Nintendo anknüpfen. Lediglich zu zweit kommt bei diesem Turtles-Abenteuer Freude auf.

KERSTIN SPRINGER

MEIN FAZIT **OK**

Kerstin Springer
ist von den Turtles enttäuscht.

Was hat man nur mit meinen geliebten Turtles gemacht? *Teenage Mutant Ninja Turtles* spielt sich einfach langweilig und ohne Substanz. Der Cel-Shading-Stil gefällt mir zwar sehr gut, aber es kommt keine Atmosphäre auf. Mit etwas mehr Liebe zum Detail und einem abwechslungsreicheren Gameplay hätte *Turtles* wirklich viel Spaß machen können. So ist es nur ein durchschnittlicher Titel für Fans. Schade!

TEST

TURTLES

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Speichern:	4 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.Zusatzbewertung**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**
Termin **16. April**	Preis **Ca. € 60,-**

⊕ Es sind Turtles!
⊖ Kaum Abwechslung
⊖ Langweiliges Gameplay
⊖ Schlechte Kameraführung

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
74%	63%	**63%**	58%

„Durchschnittliche **Cel-Shading-Action** für alle Turtles-Fans, leider viel zu wenig Abwechslung"

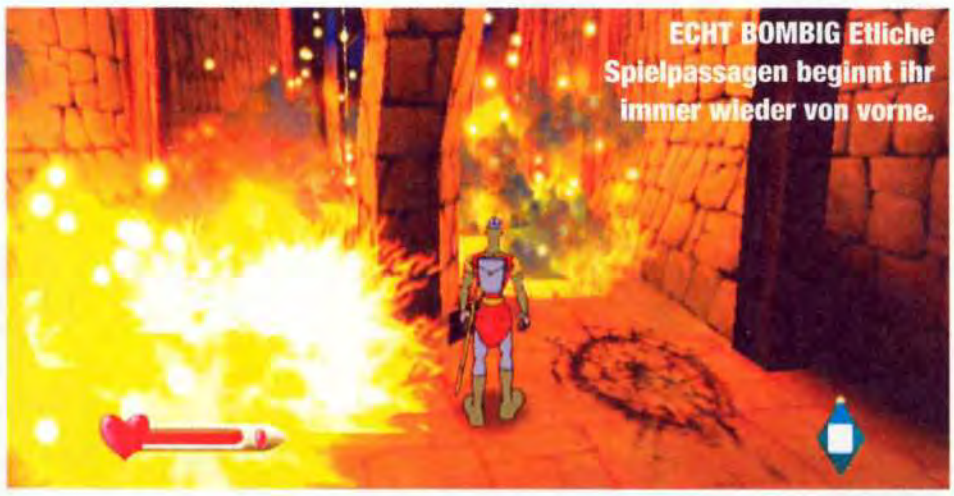
WEHRLOS Das Radar rechts unten zeigt nahende Feinde.

BLECHHAUFEN Auch Aprils Laden wird von Robotern heimgesucht.

Dragon's Lair 3D Special Edition

Vor zwei Jahrzehnten war **Ritter Dirk** wirklich noch ein Held.

Im Jahr 1983 schrieb *Dragon's Lair* aufgrund seiner – für damalige Verhältnisse – bombastischen Grafik erstmals Videospielgeschichte. Genau wie im Original schlüpft ihr in die Rollen von Ritter Dirk the Daring und macht euch auf die Suche nach Prinzessin Daphne. Die holde Maid wurde nämlich vom bösen Drachen Siges gekidnappt und in Magier Mordrocs Festung verschleppt.



ECHT BOMBIG Etliche Spielpassagen beginnt ihr immer wieder von vorne.

Das finstere Gemäuer hat insgesamt weit mehr als 250 Kammern, in denen über 30 Gegnerarten nur darauf lauern, Dirk das Lebenslicht auszublasen. Laufend, springend, schleichend, hangelnd oder Purzelbäume schlagend kämpft ihr euch nach typischem Trial-and-Error-Prinzip von einem Raum zum nächsten. Unterdessen zersäbelt ihr etliche kuriose Gestalten und sammelt Goodies wie Goldstücke, Heil- oder Manatränke. Unglücklicherweise werdet ihr etliche Male tatenlos dabei zusehen müssen, wie euren Helden durch urplötzlich auftauchende Fallen der Tod ereilt. Für viel Frust sorgt die Tatsache, dass ihr in diesem Fall den kompletten Part von vorne beginnen müsst. Soundtechnisch offenbart das Spiel die gleichen heroischen Heldenklänge wie früher, der Grafik wurde jedoch ein zeitgemäßer 3D-Anstrich verpasst. Sicherlich kann sich nicht jeder für diesen Stil begeistern, aber der Cel-Shading-Look fängt das Flair des Originals gut ein.

KERSTIN SPRINGER

MEIN FAZIT **OK**

Kerstin Springer
hat von Remakes die Nase voll.

Auch ein neues 3D-Gewand oder Boni in Form eines neuen Intros, veränderter Schluss-Sequenzen oder eines Musikvideos zaubern aus diesem alten Schinken eine Softwareperle.

TEST

DRAGONS'S LAIR 3D S. E.

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Encore
Speichern:	19 Blöcke
Sprache:	Engl. Sprache, dt. Texte
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II
Internet: **www.thq.de**	
Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **26. März**	Preis **Ca. € 50,-**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
69%	73%	–%	**65%**

Metroid Zero Mission

N-ZONE HIT

Samus Aran überzeugt in einem **großartigen Remake!**

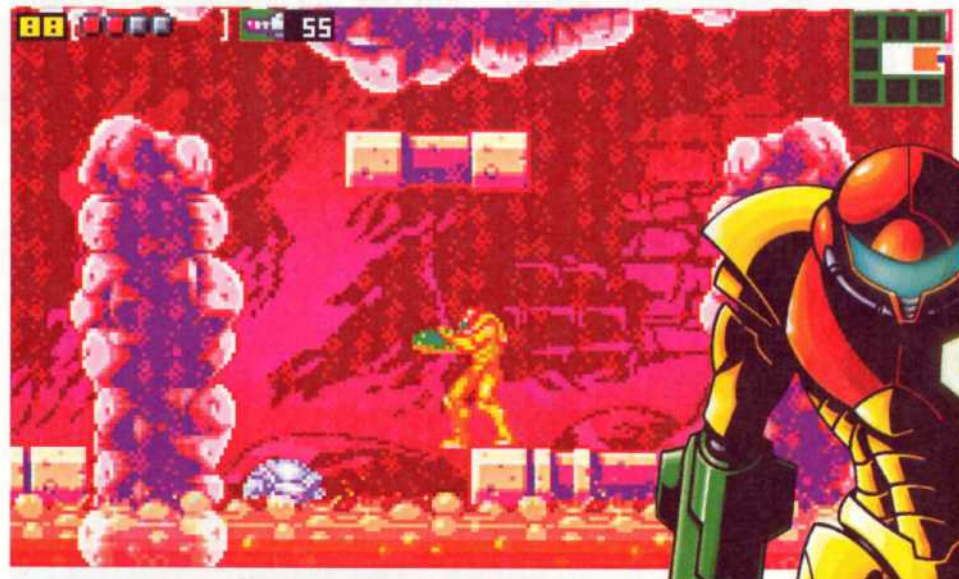
Wir machen einen Sprung in den fernen Weltraum. Piraten bedrohen mit einer gefährlichen Lebensform, den Metroiden, den Frieden in der gesamten Galaxis. Die Weltraumpolizei sieht nur die Möglichkeit, Samus Aran, Mitglied einer Spezialeinheit, auf den Basisplaneten der Piraten zu schicken und dem Spuk ein Ende zu bereiten. Fortan übernehmt ihr die Kontrolle über Samus und steuert die Weltraumheroin aus einer Seitenansicht durch düstere Höhlen und gegen zahllose Feinde.

BESSER DENN JE

Dass es sich bei *Metroid: Zero Mission* nur um ein Remake eines gut 15 Jahre alten Spiels vom NES handelt, fällt nicht auf. Die Entwickler haben einen fantastischen Job gemacht und das Urspiel gehörig aufgepeppt. Neben der komplett überarbeiteten Grafik und dem neu eingespielten Soundtrack überzeugt auch die Integrierung neuer Fähigkeiten, zum Beispiel dass Samus sich an Vorsprüngen festhalten und standardmäßig schräg schießen kann. Darüber hinaus veränderten die Entwickler einige Levelabschnitte und spendierten *Metroid: Zero Mission* sogar einen komplett neuen, riesigen Abschnitt (siehe Extrakasten). Außerdem gibt es jetzt ein automatisches Karten- und Hinweis-System, das im Original noch nicht vorhanden war. Dadurch wird das Spiel deutlich einfacher, sodass das Spielvergnügen leider viel zu schnell zu Ende ist. In den wenigen Stunden macht *Metroid: Zero Mission* allerdings so viel Spaß wie kaum ein anderer Titel für den Game Boy Advance. Selbst wenn man das Spiel durchhat, daddelt man *Metroid: Zero Mission* gerne erneut auf einem höheren Schwierigkeitsgrad noch einmal oder begibt sich auf die Suche nach den zahllosen Geheimnissen.

FABIAN SLUGA

VORSICHT Ein Lavabad kostet euch wertvolle Lebenspunkte.



FROSTIG Friert Gegner ein und nutzt sie als Treppe.

BESTIAL Enge Gänge, eklige Gegner – das ist Metroid!

INFO NEUER ABSCHNITT

Überraschung!

SPOILER

In Nintendos glamourösem Remake gibt es eine fette Überraschung!

Wer das Original durchgespielt hat, weiß, dass das Spiel nach dem Kampf gegen den Piraten-Anführer Mother Brain beendet war. Extra für das Game-Boy-Advance-Remake hockten sich die Entwickler erneut zusammen und entwickelten einen riesigen, neuen Abschnitt, der direkt im Anschluss an das Ableben von Mother Brain folgt. Dieser Abschnitt ist fast noch mal so groß wie das eigentliche Spiel und Samus erledigt einen Teil der Mission ganz ohne Anzug.

MEIN FAZIT SUPER

Fabian Sluga ist begeistert.

Schon nach wenigen Minuten des Spielens war klar, hier liegt eines der besten Game-Boy-Advance-Spiele überhaupt zum Testen vor. Die geniale Grafik, der tolle Sound und die fantastische Spielbarkeit sorgen für ein sehr unterhaltsames Erlebnis. Da ich bereits das Original kannte, war ich um so mehr über die zahlreichen Veränderungen und neuen Abschnitte erfreut. Allerdings bleibt nach dem Durchspielen die Erkenntnis, dass das Spielvergnügen viel zu schnell endet. Vielleicht ist für einige Alltagszocker die Spieldauer ja auch genau richtig. Nichtsdestotrotz motiviert die Hatz nach allen Geheimnissen immer wieder aufs Neue.

TEST

METROID: ZERO MISSION

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo-europe.com**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **1. April**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ **Tolle Grafik**
- ⊕ **Atmosphärischer Sound**
- ⊕ **Fantastische Spielbarkeit**
- ⊖ **Zu geringer Spielumfang**

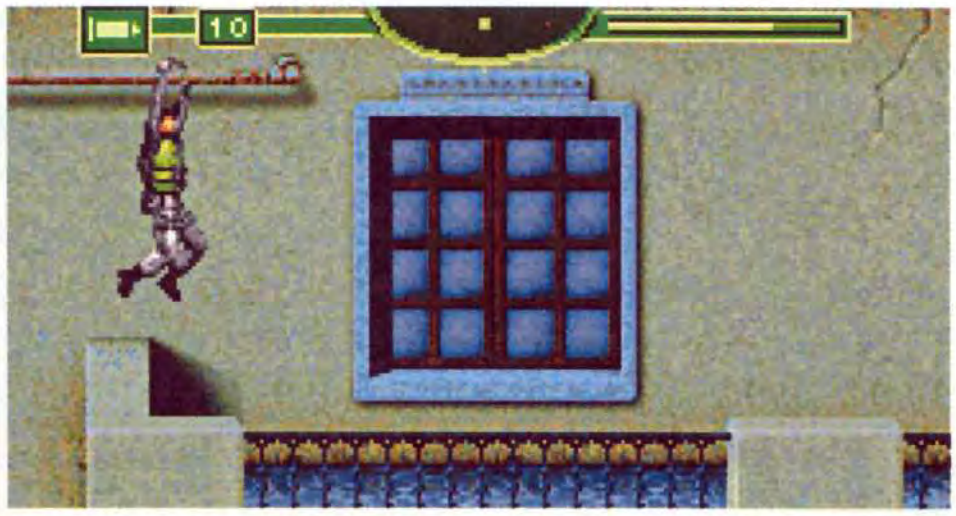
EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
91%	90%	–%	**90%**

„**Geniales Science-Fiction-Abenteuer**, das in keiner Sammlung fehlen sollte“

Splinter Cell
Pandora Tomorrow

Auf dem GameCube verschoben, schleicht Sam wenigstens **pünktlich in die Westentasche.**



GELENKIG Häufig müsst ihr klettern, um eure Missionsziele zu erreichen.

Er ist Agent. Er besitzt jede Menge Agentenspielzeug. Sein Name ist Fisher, Sam Fisher. Und er ist verdammt gut. Ubisoft bringt uns am 25. März den Nachfolger zum erstklassigen Schleichspiel *Tom Clancy's Splinter Cell*, das auf PlayStation 2, Xbox, PC, GameCube und Game Boy Advance vor gut einem Jahr für Furore sorgte. Genau wie im Vorgänger müsst ihr auch im zweiten Teil möglichst unauffällig vorgehen. Mit allerlei Agenten-Gadgets wie Blendgranaten, Lasermikrofonen oder Sniper-Gewehren mischt ihr die bösen Buben auf. Das Gameplay zeigt sich im Vergleich zum Game-Boy-Advance-Vorgänger deutlich überholt.

IM DUNKELN IST GUT MUNKELN

Obwohl es sich immer noch um ein 2D-Spiel handelt, gibt es verschiedene Ebenen, auf denen ihr euch bewegt. So könnt ihr in den Hintergrund hineintreten und euch die Deckung von Holzbrettern, Vorsprüngen oder Wänden zunutze machen, bevor ihr aus dem Schatten hervorkommt und eine überraschte Wache überwältigt. Im Vorgänger war dieses Feature wesentlich einfacher gehalten. Darüber hinaus habt ihr verschiedene Möglichkeiten, Gegner auszuschalten. Neben dem plumpen Faustkampf könnt ihr auf Waffengewalt zurückgreifen oder euch von hinten an den verdutzten Gegner heranschleichen und ihn in den Schwitzkasten nehmen. So bringt ihr den verdutzten Feind zum Beispiel dazu, euch per Code oder Augenscanner verschlossene Türen zu öffnen. Außerdem müsst ihr euch mithilfe eurer Agentenausrüstung an Kameras vorbeischleichen oder auch Nachtsichtgeräte und Thermalvisoren benutzen, um euer Missionsziel zu erreichen. In insgesamt neun Missionen, die in verschiedene Abschnitte unterteilt sind, müsst ihr euer Agentengeschick beweisen. Grafisch ist der Titel hervorragend gelungen: Die Entwickler lockten tolle Licht-und-Schatten-Spiele, flüssiges Scrolling und für Handheld-Verhältnisse exzellente Animationen aus dem Game Boy Advance. Der Sound bietet solide bis gute Effekte und Musik. Alles in allem ist *Tom Clancy's Splinter Cell* ein richtig guter Titel. Zum absoluten Kracher hätte man dem Spiel lediglich einen etwas größeren Umfang und noch mehr Abwechslung spendieren dürfen.

FABIAN SLUGA

SCHWITZKASTEN Schon ein Gegner weniger.

SCHATTENSPIELE Macht euch die Deckung der Büsche zunutze.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga
spielt in der Dunkelheit.

Mit *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* hat Ubisoft einen richtig guten Game-Boy-Advance-Titel abgeliefert, der sich deutlich ausgewogener und abwechslungsreicher spielt als der Vorgänger. „Klotzen, nicht kleckern", lautete anscheinend die Devise – und so präsentiert sich das Spiel nicht nur vom Gameplay, sondern auch technisch von seiner besten Seite. Zudem verfügt der Titel – wie bereits der Vorgänger – über eine Linkmöglichkeit mit der GameCube-Version. Da diese aber auf unbestimmte Zeit verschoben wurde, konnten wir die Linkmöglichkeit noch nicht testen. Spätestens zum Test der GameCube-Version holen wir das aber nach. Bis es so weit ist, könnt ihr euch mit der Handheld-Version wunderbar die Zeit vertreiben.

TEST
SPLINTER CELL

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.ubisoft.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **12 Jahre**
Termin **25. März**	Preis **€ 44,95**

- ⊕ Gute Grafik
- ⊕ Tolle Spielbarkeit
- ⊕ Erhöhte Interaktivität
- ⊖ Zu geringer Spielumfang

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
83%	74%	- %	**85%**

„**Tolles Spiel**, mit dem man die Wartezeit auf die GC-Version überbrücken kann."

Dragon Ball Z Taiketsu

Die **Fight-Action** der DBZ-Truppe entpuppt sich als reines Fan-Produkt.

Basierend auf dem berühmten TV-Franchise könnt ihr in die Haut von insgesamt 16 *DBZ*-Kämpfern schlüpfen. Die Standard Moves wie Blocken, Sprung, Kick oder Punch sind bei allen Protagonisten anfangs zwar identisch, allerdings lassen sich im Verlauf des Spiels für jeden Charakter noch ein bis drei Special Moves freischalten. Wer erst mal die Tastenbelegung abchecken möchte, darf sich im Trainingsmodus warm daddeln. Danach geht's in drei Spielvarianten ans Eingemachte: Im Ausdauer-Modus dürft ihr beweisen, wie viel ihr einstecken könnt. Per Zufallsprinzip werden euch nämlich so lange Gegner vor die Nase gesetzt, bis eure Energieleiste komplett leer ist. Im „Gegen die Uhr"-Modus dreht sich alles um Geschwindigkeit. Ob ihr von der schnellen Truppe oder eher eine Schlaftablette seid, werdet ihr nach acht Kämpfen (inklusive einem Zwischen- und einem Endboss) schnell feststellen. So richtig zur Sache geht's aber erst im Turnier-Modus. Hier stellt sich nach ebenfalls acht Battles endgültig heraus, ob ihr tatsächlich das Zeug zum Super-Sayajin habt. In allen drei Spielvarianten winken als Belohnung so genannte Z-Punkte, die ihr gegen allerlei Extras eintauschen dürft. Neben neuen Umgebungen, anderen Musikstücken und zusätzlichen Spielmodi könnt ihr euch sogar eine Art virtuelles *DBZ*-Lexikon erspielen. Die Z-Punkte lassen sich auch gegen coole Bilder von *DBZ*-Figuren und entsprechende Charakterbeschreibungen eintauschen. Findet ihr Kämpfe gegen die CPU zu öde, dürft ihr euch auch mit einem Kumpel kloppen. Aber egal ob alleine oder zu zweit, für *Taiketsu* werden sich hauptsächlich beinharte Fans erwärmen. Denn obwohl der Sound ganz ordentlich rüberkommt, ist man grafisch heutzutage Besseres gewohnt! Die als Hintergrund verwendeten Standbilder gehen in Ordnung, die Darstellung der Wettkampfteilnehmer hingegen ist detailarm und unsauber. Der Steuerung fehlt Präzision und das Kampfsystem ging leider noch mehr in die Hose! Charakterspezifische Spezialattacken sind in *Taiketsu* spärlich gesät. Es kann eigentlich nicht angehen, dass man Gegnern mit einem Standard Move mehr Lebensenergie abzieht als mit einer coolen Spezialattacke! Für *DBZ*-Jünger hat dieses Modul dennoch einen gewissen Reiz.

KERSTIN SPRINGER

SPECIAL MOVES Seltsamerweise sind Standard Moves häufig effektiver.

HIMMELSKÄMPFE In der Luft geht's natürlich auch zur Sache.

ORDENTLICH Grafisch ist das Spiel halbwegs akzeptabel.

MEIN FAZIT **OK**

Kerstin Springer findet's grottig.

Das unausgereifte Gameplay wird selbst Fans nicht vollkommen zufrieden stellen. Für sie haben die Entwickler aber ein dickes Trostpflaster mit auf das Modul gepackt. Vor allem das kleine Nachschlagewerk mit den unterschiedlichen Charaktereigenschaften ist eine recht nette Idee. Zählt man sich jedoch nicht zur Fangemeinde, wäre eine anderweitige Orientierung sehr empfehlenswert. Unsere Beat-'em-Up-Referenz *Super Street Fighter II* wäre beispielsweise eine erheblich bessere Alternative.

TEST

DBZ: TAIKETSU

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Webfoot Technologies
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.atari.de**

Spieler **1-2 (2 Module)**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

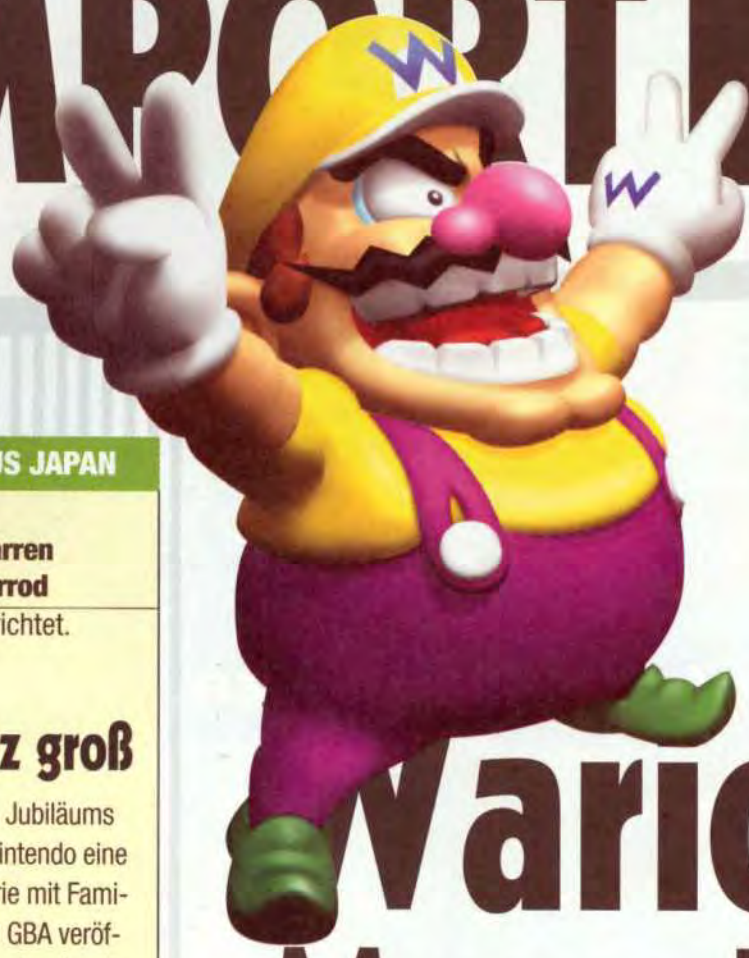
- ⊕ 16 DBZ-Helden
- ⊕ Massig Bonus-Material
- ⊖ Unausgefeiltes Kampfsystem
- ⊖ Monotones Gameplay

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
55%	63%	**59%**	44%

„Unausgereifte Klopperei mit Bonus-Material, das Fans interessieren könnte."

IMPORT NEWS



TREFFER Mit einem Raumschiff ballert ihr Münzen ab und geht auf Highscore-Jagd!

WarioWare Inc. Mega Party Game$

ACTION **Nintendo spendiert dem GameCube Minigames mit dem pummeligen Geizkragen.**

Die ultrakurzen, ultraschrägen Geschicklichkeitstests von *WarioWare* waren letztes Jahr so ziemlich die ungewöhnlichste Erscheinung auf dem GBA. Im April erscheint die Minigame-Orgie unter dem englischen Titel *WarioWare Inc.: Mega Party Game$* auch in Nordamerika. Ähnlich wie bei der GBA-Vorlage gibt es rund 200 minimalistische Reaktionstests mit Vorschulgrafik. Wesentlicher Gag ist ein Multiplayer-Modus für bis zu vier Teilnehmer. Das Resultat ist ein völlig abgedrehtes Gruppenspielerlebnis, quasi *Mario Party* auf Drogen – mit Wiederholungs-Beigeschmack. Die meisten Minigames werden von der GBA-Version übernommen und die Grafik ist für Cube-Verhältnisse sehr simpel. Dafür kostet der unkonventionelle Spaß nur moderate 30 Dollar. Für Europa ist noch kein Termin bekannt. **(hl)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.warioware.biz
Termin: 5. April (USA)

ALLE VIERE In WarioWare gibt es merkwürdige Minigames.

STÖRENFRIEDE Man kann die Mitspieler ärgern.

AKTUELLES | AUS JAPAN

Warren Harrod berichtet.

Minis ganz groß

Im Rahmen des 20. Jubiläums des Famicom hat Nintendo eine spezielle Spiele-Serie mit Famicom-Titeln auf dem GBA veröffentlicht. Obwohl es alte, bereits erschienene Spiele sind, verkaufen sie sich enorm gut. Der Nummer-1-Titel, *Super Mario Brothers*, hat sich über 100.000 Mal verkauft. Obwohl Nintendo nicht plant, aus dieser Special Edition eine eigene Spiele-Serie zu machen, fordern genau das immer mehr Spieler. Das einzige Problem ist die Auswahl der Titel für eine solche Serie, da jeder seinen persönlichen Lieblingstitel hat. Wie dem auch sei, die Spieler, die sich *Gundam* für den GameCube kaufen, haben die Chance, eine limitierte Special Edition von *Famicom Mini Z Gundam Hot Scramble* zu gewinnen. Außerdem ist es durchaus möglich, dass in der nächsten Zeit noch einige weitere Famicom-Titel ein Revival auf dem Game Boy Advance erleben.

INFO | VERKAUFSCHARTS

Japan

NINTENDO GAMECUBE
1. James Bond 007
2. Pokémon Colosseum
3. Naruto 2
4. Mario Kart Double Dash!!
5. Mario Party 5

GAME BOY ADVANCE
1. Pokémon Fire Red/Leaf Green
2. Mini Super Mario Brothers
3. Mini Legend of Zelda
4. Mini Donkey Kong
5. Mini Ice Climber

Quelle: Media Create, Internet: www.m-create.com

NEWSTICKER

+++ **POKÉMON-WERBUNG** Um das achtjährige Jubiläum der Pokémon zu feiern, hat Nintendo am 27. Februar in allen großen japanischen Zeitungen eine zweiseitige Anzeige geschaltet. **+++** **BOMBENSTIMMUNG** Ein Knabe in Texas füllt ausgehöhltes Game-Boy-Gehäuse mit Schießpulver und spaziert damit in seine Schule – die daraufhin kurzzeitig evakuiert wird. Das dürfte mindestens Nachsitzen geben. **+++** **PIKMIN 2 SPIELZEUG** Im April, rechtzeitig zum GC-Release des Titels, erscheint ein neues Line-up an Spielzeug-Figuren zu *Pikmin 2*. **+++** **RATIONALISIERUNG** Electronic Arts schließt seine Entwicklungsstudios in Walnut Creek (Maxis, *Die Sims*) und Austin (Origin, *Ultima*). Die Spieleserien werden vom Firmenhauptquartier in Redwood City aus fortgesetzt. **+++** **AWARD FÜR FINAL FANTASY** Beim siebten Ministry of Cultures Media Art Festival hat *Final*

DRECKSCHLEUDER Auch beim Reinschlittern hast du volle Kontrolle. Grafisch ist der Titel sehr detailliert.

ENDSPURT Der Läufer ist in diesem Fall eher an der Base als der Ball. Die Präsentation ist EA-typisch pompös.

MVP Baseball 2004

AMERICAN SPORTS Bei Electronic Arts Sportspiel fliegt was in der Luft.

Frühlingsgefühle sind in den USA unweigerlich mit dem Start der neuen Baseball-Saison verbunden. Football, Basketball und Eishockey verabschieden sich bis zum nächsten Herbst, doch Major League Baseball bewahrt den darbenden Fan vor einem totalen Profisport-Sommerloch. Unter den Baseball-Simulationen kristallisiert sich *MVP Baseball 2004* als früher Favorit heraus. EA Sports spendierte der letztjährigen Version eine frische Engine und spart für die neue Saison nicht beim Feinschliff. Die neue Schwungsteuerung soll das Hitting anspruchsvoller machen, „Big Play Control" erlaubt in Schlüsselsituationen die Kontrolle von Spielern auf allen Positionen. Sie können auch mit Baseball-Legenden wie Babe Ruth oder Jackie Robinson spielen – authentische Uniformen inklusive. Dazu kommen die Electronic-Arts-Sports-typischen Unmengen an realistischen Daten, Statistiken und Manager-Kleinkram, diesmal sogar inklusive 60 „Farmteams" der niederklassigen Minor League. Das Privileg, auch mal mit Zweitligisten wie den Toledo Mud Hens spielen zu dürfen, werden wohl nur wirkliche Kenner der Materie richtig zu schätzen wissen. Bereits Anfang April dürfen Amerikaner ihrem Volkssport frönen. **(hl)**

Hersteller: EA Sports
Internet: www.easports.com
Termin: Erschienen (USA)

Kirby Star Mirror Labyrinth

JUMP & RUN Der kleine, rosa Kugelkopf erlebt ein neues Abenteuer.

Weit oberhalb der Welt, in der Kirby lebt, existiert die Spiegel-Welt (Mirror World). Hier, in der Welt der Träume, wird jeder Wunsch, der in einen Spiegel geleitet wird, wahr. Eigentlich ist hier alles in Ordnung – bis eines Tages etwas ganz Schreckliches passiert. Metaknight bemerkt die böse Veränderung und springt in einen der Spiegel, um die Mirror World zu retten. Dummerweise wird sein teuflisches Ich reflektiert und so wird Dark Metaknight geboren. Nachdem der Bösewicht sein gutes Alter Ego besiegt hat, sucht er Kirby heim und zerteilt ihn mit einem Schwerthieb in vier kleine Kirbys. Wie bereits bekannt, verfügt der kleine, runde Held über ein festes Repertoire an Spezialbewegungen, das in seinem neuen Abenteuer weiter ausgebaut wird. Im Multiplayer-Modus kann ein Kirby auf den anderen springen, um einen Supersprung auszuführen. Außerdem ist Kirby neuerdings in der Lage, einen Abhang hinunterzukugeln und Gegner zu überrollen. Kirbys Saugfähigkeit kann zudem ausgebaut werden, damit ihr später in der Lage seid, größere Gegenstände oder Feinde einzusaugen. **(uc)**

DANEBEN Dieser Klotz hat uns verfehlt und bekommt gleich den Konter zu spüren.

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.co.jp
Termin: 25. März

Fantasy: Crystal Chronicles den höchsten Preis in der Entertainment-Kategorie gewonnen. Akitoshi Kawazu nahm die Auszeichnung entgegen. **+++** **ENTRÄTSELUNG** Das *Puyo Pop Fever* erfasst bald auch amerikanische GameCube-Spieler: Sega will den Puzzletitel im Juni in den USA veröffentlichen. **+++** **FAMICOM-MINI-GESCHENK** Jeder, der bis zum 30. März alle zehn Spiele der Famicom-Mini-Serie auf der Club-Nintendo-Webseite registriert, bekommt ein spezielles Deluxe-Famicom-Mini-Case gratis. **+++** **FESTE BINDUNG** Das kanadische Entwicklungsstudio Radical (*Simpsons: Hit & Run*) wird in den nächsten Jahren Spiele exklusiv für Vivendi Universal produzieren. **+++** **200.000 CLUB-NINTENDO-MITGLIEDER** Dank der massiven Verkäufe von *Pokémon Fire Red/Leaf Green* haben sich knapp 300.000 Menschen auf der Club-Nintendo-Webseite registriert.

AKTUELLES AUS AMERIKA

Heinrich Lenhardt berichtet.

20 Mio. GBA-Spieler in USA

Das kollektive Aufatmen in Nintendos US-Hauptquartier dürfte für eine beachtliche Windstärke gesorgt haben, als Ende Februar diese Nachricht eintraf: Sonys Einstieg in den Mobilspiele-Markt mit dem PSP findet dieses Jahr nur in Japan statt, das nächste nordamerikanische Weihnachtsgeschäft muss ohne den edel anmutenden Hochpreis-Handheld auskommen. Bis 2005 bleibt Nintendo damit noch Zeit, seine Vormachtstellung bei tragbaren Spielsystemen zu zementieren. Und die ist laut neuesten Zahlen beachtlich: Alleine in den USA wurden 20 Millionen Game Boy Advance (inklusive SP) verkauft. Erreicht wurde dieser Meilenstein zweieinhalb Jahre nach der Markteinführung. Zum Vergleich: Der Game Boy Color brachte es seinerzeit in den ersten 30 Monaten „nur" auf 14,3 Millionen verkaufte Einheiten in den USA. Vor allem könnte das geheimnisvolle Nintendo DS (nur echt mit Doppelbildschirm) von der PSP-Verschiebung profitieren. Es ist anzunehmen, dass der neue Mobilspieler preislich irgendwo zwischen GBA (99 Dollar) und PSP-Preis (gemutmaßt werden 249 oder 299 Dollar) angesiedelt wird. Idealerweise ist fürs Weihnachtsgeschäft noch eine Preissenkung beim GBA drin, um auch noch den letzten Geizkragen zu ködern. Die Enthusiasten legen für den DS sicher gerne ein paar Scheinchen mehr hin – wenn's denn nun noch dieses Jahr was wird.

INFO VERKAUFSCHARTS

USA

NINTENDO GAMECUBE
1. Sonic Heroes
2. Mario Kart: Double Dash!!
3. NFL Street
4. Mario Party 5
5. Super Smash Bros. Melee

GAME BOY ADVANCE
1. Super Mario Bros. 3
2. Sonic Battle
3. Pokémon Rubin
4. Yu-Gi-Oh! Sacred Cards
5. Pokémon Saphir

IMPORT NEWS

INFO ERSCHEINT DEMNÄCHST

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Custom Robo Battle Revolution	4. März
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	11. März
Mobile Suit Gundam	18. März
Zelda: The Four Swords Plus	18. März
Puyo Puyo Fever	24. März

Erscheint demnächst:
Zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses lagen keine weiteren Veröffentlichungstermine für die nächsten Wochen vor.

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Double Dragon Advance	5. März
One Piece Going Baseball	11. März
Duel Masters 2	18. März

Erscheint demnächst:

Kirby Star Mirror Labyrinth	25. März
Full Metal Alchemist	März

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Scooby-Doo!: Mystery Mayhem	1. März
Phantasy Star Online 3	3. März
Carmen Sandiego	9. März
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	9. März
MVP Baseball 2004	9. März
Worms 3D	9. März
Bomberman Jetters	15. März
Harvest Moon: A Wonderful Life	16. März
Pokémon Colosseum	22. März
Mission: Impossible – Operation Surma	23. März
Samurai Jack	23. März

Erscheint demnächst:

Future Tactics	30. März
Judge Dredd: Dredd vs Death	30. März
WarioWare Inc.: Mega Party Game$	5. April
Micro Mayhem	15. April
Digimon Rumble Arena 2	3. Mai
Mega Man Anniversary Collection	3. Mai
Shrek 2	3. Mai
Custom Robo	10. Mai
Legend of Zelda: The Four Swords	11. Mai
World Championship Pool 2004	11. Mai

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Mega Man Battle Chip Challenge	2. März
Scooby-Doo 2: Monsters Unleashed	15. März
Little League Baseball	16. März
Sitting Ducks	16. März
Wade Hixton's Counter Punch	16. März
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	23. März

Erscheint demnächst:

CT Special Forces 2	30. März
Ice Nine	30. März
Bejeweled	1. April
Home on the Range	2. April
Digimon Racing	6. April
River City Ransom	15. April
Shining Soul 2	15. April
Mega Man Anniversary Collection	3. Mai
Shrek 2	3. Mai

STARKES BLAU Die Mega Man Anniversary Collection erscheint in den USA am 3. Mai.

Shrek 2

ACTION-ADVENTURE Ganz schön shrekhaft

Die Matrix ist gelaufen, Nemo längst gefunden und *Star Wars* lässt noch bis zum Jahr 2005 auf sich warten. Zum Glück gibt es noch einen großen, grünen Oger, der die kommende Kinosaison rettet. Im Mai kommt die Fortsetzung zum überaus erfolgreichen Dreamworks-Computergrafikfilm *Shrek* auf die US-Leinwände. Beim Begleitspiel *Shrek 2* sollen Sie zehn Charaktere aus der Filmstory einsetzen dürfen. Vier Figuren sind gleichzeitig unterwegs – ein einladendes Konzept für Mehrspieler-Freuden. Munteres Charakter-Wechseln lohnt sich, denn jeder Akteur verfügt über andere Sonderfähigkeiten. So kann Shrek als Einziger schwere Objekte aufsammeln und Fiona kann vorübergehend die Zeit verlangsamen. Das Entwicklerteam Linoflux (bekannt durch *True Crime: Streets of L.A.*) will dafür sorgen, dass sich zur prominenten Filmlizenz auch eine hübsche Grafik und ein inspirierendes Spieldesign gesellen. Ob wir uns über das zweite *Shrek*-Videospiel genau so amüsieren können, wie über den ersten *Shrek*-Kinofilm, können wir euch in einigen Wochen sagen. **(hl)**

Hersteller: Activision
Internet: www.shrek2.com
Termin: 3. Mai (USA)

WUPP DEN ESEL Mit Zusammenarbeit kommt man weiter.

GASTSTARS In diesem Level gehört Rotkäppchen zum Charakter-Quartett.

SCHWERGEWICHT Wo ein Oger hinhaut, wächst kein Gras mehr.

Bobobou Boubobo

ACTION Total durchgeknallte Japano-Kost zu einem Manga-Comic

Bobobou Boubobo ist im Moment einer der beliebtesten Slapstick-Manga-Comics in Japan. Zusammen mit der Anime-Serie ist auch ein Spiel zum gleichnamigen Slapstick-Comic auf den Markt gekommen. In der Versoftung sind alle aus dem Comic bekannten Charaktere dabei – inklusive der Hauptfigur Bobobou Boubobo natürlich. Die Geschichte ist denkbar einfach: Eine teuflische Bande glatzköpfiger Bösewichte will die Haare aller Menschen klauen. Bobobou Boubobo und seine acht Freunde müssen dies natürlich verhindern und dadurch die Welt retten. In dem Adventure muss der Spieler die aus dem Comic bekannten Slapstick-Attacken anwenden, um seine Feinde zu besiegen. Wie man sich vorstellen kann, ist das gesamte Spiel sehr lustig und bringt den Spieler durch die abgefahrenen Mini-Spiele immer wieder zum Lachen. Für Fans abgedrehter japanischer Spiele ist dieser Titel ein Muss. **(uc)**

Hersteller: Hudson
Internet: www.hudson.co.jp
Termin: Erhältlich (Japan)

STARKE STIMME Mit gut geölten Stimmbändern haut man wirklich jeden von den Socken.

SLAPSTICK PUR Der Zeichenstil lässt schon erahnen, was den Spieler Abgedrehtes erwartet.

HARDWARE

Action Replay mit Memory Card

SCHUMMELMODUL **Ob Pokémon oder Super Mario – jetzt wird geschummelt.**

Leute, die schummeln, kommen nicht weit – so sagt man. Das trifft nicht immer zu, denn mit der neuen Version des Schummelmoduls Action Replay dürft ihr ohne schlechtes Gewissen an euren GameCube-Spielen herumtricksen.

SPIELE ÜBERLISTEN – SO GEHT'S

Mit dem Action Replay könnt ihr Spiele überlisten. Das hilft besonders ungeduldigen Spielern, die oft kaum warten können, bis bei ihrem aktuellen Lieblingsspiel alle Geheimnisse, Strecken, Wagen oder Waffen durch langes Spielen freigeschaltet sind. Wenn ihr zum Beispiel in *Mario Kart Double Dash!!* alle Karts oder in *Soul Calibur II* die Charaktere freischalten wollt, müsst ihr im Menü des Action Replays so genannte Codes auswählen. Auf der Action-Replay-CD befinden sich bereits viele Codes für insgesamt 142 Spiele. Neue Codes findet ihr auf der Webseite ww.codejunkies.com. Diese könnt ihr über eine Bildschirmtastatur eingeben und auf der beigelegten 64-MB-Speicherkarte sichern (siehe Kasten „Codes gewünscht?"). Im Praxistest mit *Soul Calibur II*, *Mario Kart Double Dash!!*, *Viewtiful Joe* und *Metroid Prime* arbeitete das Action Replay absolut makellos: Wir haben die Cheats markiert, die Spiel-Disc eingelegt und schon lief's.

DER FREELOADER – GRATIS!

Mit dem so genannten Freeloader könnt ihr Importspiele auf jedem regulären GameCube spielen. Normalerweise sind die Titel durch einen Regionscode geschützt. Mit dem Action Replay könnt ihr diese Sicherheitstechnik umgehen – das bereitet besonders den Spielern Freude, die nicht drei oder mehr Monate auf den nächsten Spiele-Hit aus Fernost warten wollen. Im Test mit mehreren Importspielen funktionierte die Freeloader-Funktion im Hauptmenü des Action Replays ohne Probleme. Eins vorweg: Der Freeloader ist vollkommen legal und beendet auch nicht die Garantiezeit eures GameCubes! Allerdings müsst ihr euch zum Beispiel für amerikanische und japanische Importspiele eine eigene Speicherkarte zulegen. Der Clou: Ihr könnt die Spiele auch mit aktivierten Cheat-Codes starten.

Unser Fazit: Für 40 Euro ist das Action Replay sicherlich nicht besonders günstig. Allerdings spart ihr euch so das Geld für eine 64-MByte-Speicherkarte und Datels Freeloader – das allein sind bereits 50 Euro. **(bh)**

Codes gewünscht?

Ihr braucht unbedingt einen Action-Replay-Code für euer Lieblings-Spiel? Kein Problem!

Boris Thoenissen ist der deutsche Produktmanager für das Action Replay. Wir haben mit ihm über die Spielecodes gesprochen: „Die Codes sind leider nicht topaktuell, denn die CD wird lange vor dem Verkaufsstart gefertigt. Aber wenn euch ein bestimmtes GameCube-Spiel am Herzen liegt, schickt uns eure Codewünsche doch per E-Mail an datel@bigben-interactive.de. Wir werden unser Bestes tun. Auf www.codejunkies.com findet ihr schon bald die Codes zu den folgenden Spielen. Kleiner Tipp: Die US-Codes funktionieren übrigens oft auch mit dem deutschen Action Replay!"

- James Bond 007: Alles oder Nichts
- Beyond Good & Evil
- Prince of Persia: The Sands of Time
- Need for Speed: Underground
- Super Mario Sunshine
- Mario Party 5
- Mario Party 4
- Sphinx und die verfluchte Mumie
- Super Smash Bros.
- Der Herr der Ringe: Rückkehr des Königs
- FIFA 2004

TEST

ACTION REPLAY

Typ:	Schummelmodul
Hersteller:	Datel
Info-Telefon:	0700-227877678
Internet:	www.bigben-interactive.de
Preis:	Ca. € 49,-
Preis-Leistung:	Sehr gut

- Deutsche Anleitung
- Eigene Codes einfügbar
- Gratis-Freeloader
- Gratis-Speicherkarte mit 64 MByte

GESAMTWERTUNG

SEHR GUT

Cruiser Quatro

LENKRAD **Ein Gerät für vier Konsolen – eher schlecht als recht**

Irgendwie kam uns das Cruiser Quatro gleich bekannt vor. Kein Wunder, denn das Lenkrad für Xbox, PlayStation 2, GameCube und PSone gleicht unterhalb der Lenkstange dem 4 in 1 Blue Lightning (ca. 40 Euro, Speed Link) bis aufs kleinste Detail. Es ist aber etwas besser verarbeitet und lässt sich im Praxistest mit *Need for Speed: Underground* und *Mario Kart Double Dash!!* akzeptabel steuern – nicht zuletzt dank der Programmierfunktion, mit der ihr die Lenkempfindlichkeit auf 30, 60 oder 90 Grad einstellen könnt. Die Pedale sind für kleine Spielerfüße gut geeignet, für Erwachsene sind sie aber definitiv zu klein. Ein großes Manko: die Beschriftung der Feuertasten. Leider können nur PlayStation-2-Spieler mit den Tasten spielen, ohne einen Blick in das Handbuch zu werfen. Erst dort werden die PlayStation-2-Symbole nämlich auch für die Xbox und den GameCube übersetzt. Fazit: Das Cruiser Quatro ist ein sehr günstiges Allround-Lenkrad, das mit dem Referenz-Lenkrad von Logitech jedoch nicht mithalten kann. **(bh)**

EINS FÜR VIER Das Lenkrad arbeitet mit PS2, Xbox, GameCube und PSone.

TEST
CRUISER QUATRO

Typ:	Lenkrad
Hersteller:	Madrics
Info-Telefon:	06222-935816
Internet:	www.madrics.com
Preis	€ 35,-
Preis-Leistung	Gut

- ⊕ Für vier Systeme einsetzbar
- ⊕ Programmierbare Empfindlichkeit
- ⊖ Etwas kleine Pedale
- ⊖ Komplizierte Bedienung

GESAMTWERTUNG
OK

AKTUELLES HARDWARE

Bernd Holtmann
stellt Fragen.

Liebe Hardware-Hersteller ...

An dieser Stelle möchte ich den Hardware-Herstellern ein paar fast schon philosophische Fragen stellen: Wieso bekommt ihr es nicht hin, diese 4-in-1-Geräte so zu beschriften, dass man auch als GameCube-Spieler ohne Anleitung spielen kann? Weshalb gibt es keine Controller, die gleich mit passenden Adaptern für alle Konsolen geliefert werden? Warum baut niemand ein günstiges und brauchbares Lenkrad mit Force-Feedback-Unterstützung? Ich hoffe, liebe Leser, ich bekomme bald eine Antwort – bis dahin schickt mir eure Fragen per Post an COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-Zone, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Ich bin gespannt!

GBA SP Akku

ZUBEHÖR **Sehr sinnvoll: Akku mit Schraubendreher**

Der Original-Akku von Nintendos Game Boy Advance SP liegt hinter einem kleinen, verschraubten Deckel auf der Rückseite verborgen. Kaum einer weiß, dass es für den Handheld auch Ersatz-Akkus gibt. Der Akku von Bigben Interactive ist sogar etwas leistungsfähiger (700 mAh) als das Original von Nintendo und bringt einen eigenen Deckel mit, der sich bequem von Hand aufschrauben lässt. Sogar an einen kleinen Schraubendreher, um den Original-Akku-Deckel zu entfernen, hat man gedacht. Für schlappe 9 Euro ist der Akku besonders empfehlenswert, zumal er noch länger hält als der Nintendo-Akku. **(bh)**

TEST
GBA SP AKKU MIT DECKEL

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	0700-227877678
Internet:	www.bigben-interactive.de
Preis	€ 9,-
Preis-Leistung	Sehr gut

- ⊕ Leistungsfähiger als Nintendo-Akku
- ⊕ mit eigenem Deckel
- ⊕ Leicht einzubauen
- ⊕ Günstig

GESAMTWERTUNG
SEHR GUT

INFO HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	Wertung
Controller			
GameCube Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
MicroCON	Mad Catz	Ca. € 20,-	Sehr gut
RF Cube Pad (Funk)	Speed Link	Ca. € 50,-	Sehr gut
Soft Touch Pad	Bigben	Ca. € 15,-	Sehr gut
Pro Pad	Vidis	Ca. € 25,-	Sehr gut
Cube Controller (mit Cover-Schalen)	4Gamers	Ca. € 25,-	Sehr gut
Lenkräder			
Force Feedback Wheel	Logitech	Ca. € 80,-	Sehr gut
Booster 9000	Vidis	Ca. € 70,-	Sehr gut
Booster 5000	Vidis	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Vidis	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 70,-	Super
Diverses			
Z-680	Logitech	Ca. € 499,-	Super
Starterpack for Gamers	Madrics	Ca. € 25,-	Sehr gut
Powerboard-Keyboard	Bigben	Ca. € 30,-	Gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards			
Memory Card 64 MB	Bigben	1.019 Blöcke	Ca. € 25,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
8 MB Memory Card	Flame	123 Blöcke	Ca. € 30,-

Leserbriefe

Eure Meinung ist gefragt!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht. Aus zeitlichen Gründen können wir leider nicht alle Briefe persönlich beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: n-zone@computec.de

INFO MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Du hast eine kurze Frage oder willst etwas zu einem Thema sagen? Dann sende uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab.
Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.

Sende deine SMS mit dem Text: „NZ deine Meinung dein Wohnort" (Beispiel: „NZ Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn" an die Nummer:

D: 81114; € 0,49*/SMS, Alle Netze!
(*VF D2-Anteil € 0,12)
CH: 72444; sfr 0,70/SMS
A: 0900 101010; € 0,60/SMS

VIDEOSPIELENDE FRAUEN Es gibt sie doch!

Frauen-Kolumne

Hi!
Erst mal vorweg: Ich bin weiblichen Geschlechts und 33 Jahre alt. Ich spiele seit der ersten Konsole Nintendo-Games. Und bestimmt nicht auf die Tour „Oh, wie niedlich, wie süüüüß!". Ich spiel eigentlich fast die ganze Palette durch! Mein derzeitiges Lieblingsspiel ist *Sphinx und die verfluchte Mumie*, *Pro Rally* ist aber auch geil. Okay, Ego-Shooter gefallen mir nicht. Und man muss mich ganz bestimmt nicht bei *Mario Kart* gewinnen lassen! Schlag mich da erst mal! Wir machen auch immer wieder Nintendo-Abende mit Spielen im Mehrspielermodus. Und egal, ob wir da *Kart* zocken, *Smash Bros.* oder von mir aus nur *Mario Party*, ich spiele ganz bestimmt nicht schlechter als meine männlichen Mitstreiter! Ich denke, du kennst halt die falschen Frauen! Mein Mann versucht sich auch immer wieder mal an einem Spiel, gibt aber immer total schnell wieder auf, wenn er mal wo nicht gleich weiterkommt. Jetzt hab ich ihm mal was Leichtes gegeben: *Starfox*.

GRUSS, PETRA SCHINDLER

Servus!
Obwohl ich mich eher weniger für eine fahnenschwenkende Radikalfeministin halte, sehe ich mich dennoch geradezu dazu berufen, im Zusammenhang mit dieser Kolumne die Frauenwelt zu verteidigen. Sicherlich ist mir bewusst, dass größtenteils männliche menschliche Lebensformen in den Reihen der Videospieler zu finden sind, was meiner Meinung nach auf das Umfeld zurückzuführen ist, in dem ein Mädchen im Allgemeinen aufwächst. Wie meiner Formulierung zu entnehmen sein dürfte, gibt es durchaus auch „Ausnahmen", also videospielende Mädels wie mich. Ich bin mit einem vier Jahre älteren Bruder aufgewachsen, der mit etwa sieben Jahren seinen ersten Game Boy bekam. Ich war drei – und bin seit diesem zarten Alter Nintendo-Zockerin. Ich konnte meine Fertigkeiten in dieser Sache derart schulen, dass ich mit etwa fünf Jahren in *Super Mario Land* weiter gekommen war als mein liebes, neunjähriges Bruderherz, was ihn wiederum in seinem Stolz verletzte, sodass in den folgenden Jahren ein erbitterter Wettkampf an der Nintendo-Konsole um die Highscores entbrannte. So bin ich seit etwa zwölf Jahren überzeugte Nintendo-Spielerin. Des Weiteren muss ich anmerken, dass ich keinesfalls nur auf „Kuschel-Knuddel-Games" fixiert, sondern durchaus auch Fan von Ego-Shootern, Soccer-Games und Ähnlichem bin. Ebenso wie stundenlanges Shopping hasse ich diese „Soaps", die in der Kolumne in der letzten N-ZONE genannt wurden.

ALEXANDRA

Servus!
Also dein Text „MännerSpiele! Wo sind all die Frauen hin?" trifft den Nagel auf den Kopf. Ich kenne sehr viele Personen, die oft und gerne Konsolenspiele spielen. Diese Personen sind aber fast ausschließlich männlichen Geschlechts. Bei näherer Be-

INFO WWW.N-ZONE.DE

Themenchat

Chat mit Konami:
Am 26. März steht die Veröffentlichung von *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* an. Passend dazu gibt es einen Themenchat mit Konami. Schaut einfach am 25. März 2004 um 16 Uhr in unserem Chat vorbei.

Chat mit TDK:
TDK hat zurzeit gleich mehrere heiße Eisen im Feuer. Neben dem vor kurzem veröffentlichten *World Racing* für den GameCube stehen Anfang April noch *Knights of the Temple* sowie *Conan* an. Der TDK-Themenchat findet am 31. März um 17 Uhr in unserem Chat unter www.n-zone.de statt.

Redaktionschat:
Einmal im Monat bekommt ihr die Gelegenheit, mit den Redakteuren der N-ZONE zu labern. Anregungen, Fragen oder Kritik? Wir sind für alles offen. Der nächste Redaktions-Chat findet am 14. April um 16 Uhr statt.

Weitere Themenchats sind geplant und können auch relativ kurzfristig stattfinden. Schaut also regelmäßig auf www.n-zone.de nach, wenn ihr auf dem Laufenden sein wollt.

INFO NEUE THEMEN FÜR DIE LESERBRIEFE

Diskussionsstoff

Ihr möchtet auch einmal in der N-ZONE zu Wort kommen und anderen Lesern eure Ansichten mitteilen? Wunderbar, denn wir wollen eure Meinung wissen!

Zur Zeit sind ja eine ganze Reihe hochkarätiger Spiele für GameCube und Game Boy Advance erschienen. Angefangen bei *James Bond 007: Alles oder nichts* über *Prince of Persia* und *Beyond Good & Evil* bis hin zu *Final Fantasy: Crystal Chronicles* und *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* oder *Metroid: Zero Mission*. Sagt uns, was ihr euch kauft und was ihr von den Spielen haltet.

trachtung sind die einzigen konsolenspielenden Mädchen, die ich kenne, meine beiden Cousinen. Bei endlosen Zock-Sessions haben es die beiden bei *Mario Kart* sogar fertig gebracht, mich zu besiegen! Dabei ist die Jüngere von den beiden gerade mal sieben Jahre alt. Von Konsolenspielen nur für weibliche Zocker halte ich nicht so viel, weil garantiert nicht so viele Mädchen eine Konsole besitzen wie Jungen. Und selbst meine Cousinen zocken nur auf der Konsole meines Cousins.

JOEL VOGEL

Hallo Fabian,
Die Kolumne, die du geschrieben hast, mag sicherlich stimmen; es gibt zu wenige von uns Frauen hinter dem Controller, aber wir sind keineswegs ausgestorben. ;) Ich muss aber sagen, dass ich recht enttäuscht darüber war, dass du geschrieben hast, wir Frauen würden am liebsten eine Shopping-Tour auf dem Bildschirm erleben – zumindest auf MICH trifft das nicht zu! Traut ihr Männer uns denn nicht zu, *Metroid Prime* zu spielen? Ha, im Gegenteil! Wenn wir schon Nintendos berühmteste Heldin haben, werden wir auch zusammen mit ihr Tallon IV befreien! Und Sachen wie *Zelda* werden erst recht von uns gespielt, denn in *Ocarina of Time* ist Link ja nun wirklich zum Anbeißen und in *TWW* kommen ja geradezu mütterliche Gefühle auf, wenn man ihn da auf dem Schiff stehen sieht, als er seine Heimat verlässt (ach, ist das traurig!). Nein, Fabian, wir zockenden Frauen mögen eine Minderheit sein, aber es gibt uns! Und wenn ihr diese Mail veröffentlicht, trauen sich ja vielleicht ein paar Mitgenossinnen, euch auch mal zu schreiben und euch auf die Finger zu hauen, weil wir euch Männer nicht immer machen lassen, was ihr wollt. ;)

FRAUKE WILLMS

Hallo Fabian!
Liebe Grüße aus einer anderen Dimension. Es gibt sie doch noch: eine 20-jährige Frau, die doch tatsächlich nur mit GBA SP in der Handtasche die Wohnung verlässt, die keine Scheu zeigt, in den Vorlesungspausen in der Uni offen damit zu spielen und die sich am meisten für Spiele wie *Metroid Prime* und *Resident Evil* interessiert. Ich hab auch keine Ahnung, woran das liegen soll, dass Nintendo- oder Konsolen-Games oder allgemein Videospiele nur von Jungs oder Männern gespielt werden sollen. Bei anderen Frauen gilt man da als kindisch, unerwachsen, langweilig etc. So ein Quatsch. Bevor ich mich mit ein paar anderen Mädels irgendwo hinsetze, um mich mit Alkohol und Zigaretten vollzupumpen, spiele ich lieber etwas an GameCube oder Game Boy. Ist doch viel lustiger! Ansonsten bitte keine Spiele über *GZSZ* oder Shopping. Alleine Lizzy McGuire oder wie die auch immer heißen mag, Barbie oder Polly Pocket sind Schande genug für den armen GBA. :-/ Na ja, dann mach's mal gut und versuch nicht länger, die Frauen verstehen zu wollen. das schafft keiner – nicht mal ich.;-)

LIEBE GRÜSSE, SONJA

Also, dass Frauen keine Videospiele spielen, stimmt nicht ganz. Meine Oma ist zwar schon 72 Jahre alt, aber die spielt noch ziemlich oft Super Nintendo. Von *Super Mario World, Super Mario Allstars* und *Tetris* kann sie gar nicht genug bekommen. Nur den GameCube und das N64 mag sie nicht. Sie findet diese 3D-Spiele zu kompliziert und bleibt lieber bei ihrem SNES. Ich spiel auch oft mit ihr, nur ist sie leider besser als ich.

STEPHAN RIEDMÜLLER

Hallo!
Das ist wieder so typisch Mann! Ihr seid ja nur neidisch, weil wir besser sind als ihr!
Viele Grüße

PIZZAKATZE

Innovationsarm?

Ich will noch etwas zu dem Brief von Rüdiger in der letzten Ausgabe sagen: Es stimmt, dass viele Fortsetzungen zu guten Spielen wenig Neues bieten. Auch wenn die gute Spielbarkeit von den Vorgängern übernommen wurde, könnte man meinen, dass es eine 1.5-Version davon ist und es nur dürftige oder unbrauchbare Verbesserungen gibt. Entweder wagen sich die Entwickler nicht auf neues Terrain oder sie erwarten, dass sie mit dem gleichen Spielprinzip einen genauso großen Erfolg haben werden. Deswegen bin ich großer Fan von ungewöhnlichen Spielen wie *Viewtiful Joe* und *XIII*.

EUER LESER TOBIAS

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

Forums-Geflüster

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse www.n-zone.de meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

Stimmen aus dem N-ZONE-Forum zum Thema „Machen Videospiele süchtig?“

RouGeLeader — Macht zuviel Zocken eurer Meinung nach suchtig?

Rang: ▲
Angemeldet seit: 03.06.02
Keine Autorenpunkte
Gepostet: 03.03.04 14:01

hi,

mich würd mal interessieren wie ihr darüber denkt? kann man vom zocken süchtig werden? kennt ihr fälle, wo das zutrifft? ich kann von mir behaupten, dass ich nicht süchtig bin! ich spiel in der woche vielleicht mal 1 stunde am tag, am wochenende dann aber 4-5 stunden!
ich hab aber auch einen freund, der glaub ich süchtig ist...

das ist so krass bei dem: der ging 5 monate nicht zur schule, sondern war den ganzen tag zuhause und hat von morgens bis abends gezockt! das ging soweit, das er gar nix mehr mitbekommen hat, was um ihn passiert... also schon heftig.

jetzt will ich aber eure meinung dazu hören! meint ihr, das es süchtig macht? seid ihr vielleicht süchtig?

mfg

"That's why she shies away from human affection... She said, 'Love is like a barren place, and reaching out for human faith is like a journey I just don't have a map for...'
"

Killer7 — AW: Macht zuviel Zocken eurer Meinung nach suchtig?

Rang: ▲
Angemeldet seit: 10.01.04
Keine Autorenpunkte
Gepostet: 03.03.04 14:30

Hi, ich denke das man kaum süchtig werden kann Ich z.B. spiele nur wenn ich ein neues Spiel habe also ich meine wenn ich ein spiel kaufe spiele ich ca. 3stunden am tag und am Wochenende auch um die 3stunden
aber wenn ich kein neues spiel habe spiele ich garnicht. Nur wenn ein Freund kommt spielen wir vieleicht mal ein bischen MK : DD.

geändert am 03.03.04 um 14:31 Uhr von Killer7

meine spiele : Star Wars RS II, S. Smash Bros. Melee, Mario Sunshine, Starfox Adv., Metroid Prime, Zelda WW, ZeldaOcarina, F-Zero GX, Splinter Cell, SSX 3, Mario Kart DD

Totz — AW: Guck auf meine Sig :)

Rang: ▲
Angemeldet seit: 18.05.02
Gepostet: 03.03.04 16:14

Zuviel zocken macht meiner Meinung nach inpotent.
Sorry, ist halt meine Meinung.

http://totz.de.vu <- Jungs, net entgehen lassen.

Untouchables — AW: Macht zuviel Zocken eurer Meinung nach suchtig?

Rang: ▲
Angemeldet seit: 28.07.02
Keine Autorenpunkte
Gepostet: 03.03.04 16:22

hi

ich finde das liegt ganz alleine am spiel ob man süchtig wird. denn es gibt auch spiele die ich nach 10 minuten ausmache (bloody roar) es gibt aber auch spiele an denen ich ohne das ich es mitbekomme 1-3 stunden spiele (harvest moon für gba, zelda the wind waker).
also nach meiner meinung kann man süchtig werden liegt halt am spiel

euer Untouchables

geändert am 03.03.04 um 16:23 Uhr von Untouchables

Auf je Tausend, die an den Blättern des Bösen zupfen, kommt einer, der an der Wurzel hackt.
- Henry David Thoreau

Bowser-2 — AW: Macht zuviel Zocken eurer Meinung nach suchtig?

Rang: ▲
Angemeldet seit: 02.02.04
Gepostet: 03.03.04 18:30

Zu langes zocken kann natürlich süchtig machen,dein Freund ist/war eindeutig süchtig,denn wer tagelang durchzockt,ohne etwas zu merken.
Ich frage mich nur:Was hat der denn für Eltern ? Also,normal können die ja nicht sein...
Zocken macht dann süchtig,wenn man den Unterschied zwischen Spiel und Realität nicht mehr erkennen kann.

camilo — AW: Macht zuviel Zocken eurer Meinung nach suchtig?

Rang: ▲
Angemeldet seit: 11.08.03
Gepostet: 03.03.04 19:06

Ich denke beim Süchtigwerden kommt es auf die kommt auf die Selbstbeherrschung des Spielers und die Qualität bzw. Motivation des Spieles an. Also kann man wenn man Spass am Spielen hat und nicht genug auf die Zeit und auf das was um einen herum geschiet achtet durchaus süchtig werden.

TOLLER BEITRAG Tauscht euch mit anderen Nintendo-Fans sowie diversen Herstellern aus. Oder holt euch hier Tipps zu Spielen!

Leser fragen, N-ZONE antwortet

NINTENDO DS Dieses Bild ist nur ein Fake. Aber was hat Nintendo vor?

Doppelter Fun?

Hi N-ZONE!
Ich hab mal zwei Fragen:
1. Wird das Nintendo DS den Game Boy Advance ersetzen oder wird trotzdem noch ein neuer Game Boy erscheinen (was meiner Meinung nach keinen Sinn macht)?
2. Werdet ihr der N-ZONE eine DVD beilegen, wenn der Nachfolger des GameCube DVDs abspielen kann?

UNBEKANNT

N-ZONE: *1. Nintendo hat mehrmals betont, dass der Nintendo Double Screen zusätzlich zu GameCube und Game Boy Advance vermarktet werden soll. Demnach kann man davon ausgehen, dass Nintendo im Hintergrund an einem echten Nachfolger zum Game Boy Advance werkelt. Wie sich Nintendo das allerdings alles genau vorstellt, werden wir erst zur E3 sehen, wenn Nintendo seine neue Handheld-Konsole vorstellt.*
2. Wenn der GameCube-Nachfolger DVDs abspielen kann, ist das durchaus möglich.

Abgefahren

Hallo N-ZONE-Team,
ich habe in der letzten Ausgabe eine traurige Ankündigung gesehen: *Burnout 3* kommt nicht für den GameCube? Nachdem ich diese simple Tatsache realisiert hatte, erwachte in mir Trauer und sogleich auch Wut. *Burnout* ist echt das genialste Rennspiel, das ich je gespielt habe. Seit dem ersten Teil der Serie wartete ich auf *Burnout 2*. Und dieser Titel ist echt der Hammer. Weshalb hat man Nintendo nun wieder abgesagt? Auch die Ankündigung, dass *DRIV3R* nicht für den GameCube erscheint, lässt Zorn aufkommen. Die Verkaufszahlen des GameCube sind doch so in die Höhe gestiegen, dass es sich endlich finanziell rentiert. Gibt es Details über die Gründe?
Mit freundlichen Grüßen,

TOM HANSEN AUS LUXEMBURG

N-ZONE: *Auch wir finden es sehr schade, dass Burnout 3 nicht für den GameCube entwickelt wird. Auf unsere Nachfrage bei Electronic Arts hieß es, dass man als Publisher zwar Mitspracherecht habe, welche Spiele für welche Konsole erscheinen, die endgültige Entscheidung aber von den Entwicklern getroffen wird. Den Ausschlag mögen wohl die schleppenden GameCube-Verkäufe vor der Preissenkung gegeben haben. Offenbar sehen die Entwickler auf PlayStation 2 und Xbox ein größeres Verkaufspotenzial für den Rennspieltitel.*

Rote Karte

Hi N-ZONE-Team!
Ich find euch super. Seit ich meinen GameCube habe, kaufe ich mir euer Magazin. Ich habe auch andere Hefte gelesen, aber bei keinem hat es so viel Spaß gemacht wie bei der N-ZONE. Ich hätte da noch ein paar Fragen:
1. In der aktuellen Ausgabe (04/04) ist in dem Interview mit Yashiro Wada die Rede von Merchandise-Artikeln. Auf welcher Seite kann man die bestellen?
2. Wie schätzt denn die ganze Redaktion die Chancen des Nintendo DS ein?
3. Ich kann es überhaupt nicht verstehen, dass *Herr der Ringe 2* und *3* die gleiche Bewertung bekommen haben. Teil 3 ist viel größer und besser. Was soll das?
4. Und was *FIFA 2004* betrifft, bin ich der Meinung, dass sich EA nicht gerade mit Ruhm bekleckert hat. Man hätte die anderen Ligen glücklicher wählen können. Zum Beispiel: In Deutschland hätte man Liga 1 bis 4 nehmen können. Denn mit der vierten englischen Liga kann doch kein Deutscher etwas anfangen. Außerdem ärgern mich bei jedem *FIFA* die Details! Es kann doch nicht sein, dass nur solche Leute wie Ronaldo & Co. gut aussehen.

EUER TREUER LESER PHILIPP

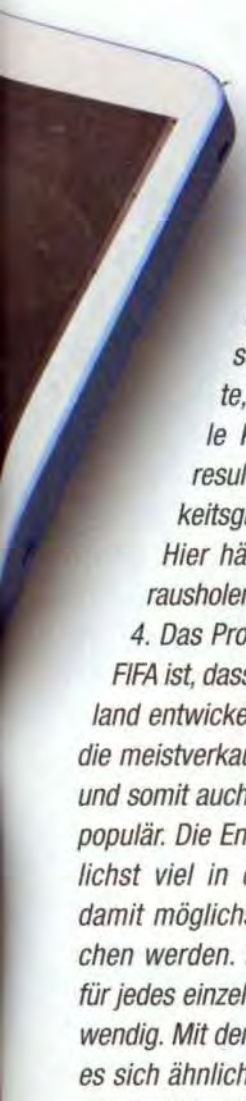
N-ZONE: *1. Uns ist zurzeit kein Shop bekannt, wo man Merchandise-Artikel zu Harvest Moon bestellen kann. Häufig werden solche Produkte auch nur zu Werbezwecken, für Verlosungen oder Messen hergestellt. Du kannst allerdings mal auf Internet-Börsen wie Ebay nachschauen. Dort findest du vielleicht etwas.*
2. Wir denken, dass der Nintendo DS eine sehr vielversprechende Konsole ist. Alle Entwickler, mit denen wir bisher über das neue Gerät gesprochen haben, äußerten sich sehr positiv über das Nintendo DS. Es liegt jetzt allein an Nintendo, etwas aus dem Gerät zu machen und die richtigen Spiele zum Start der neuen Konsole zu liefern. Ein Pluspunkt für das Nintendo DS könnte sein, dass Sony seine Handheld-Konsole PSP auf Frühjahr 2005 verschoben hat. Nintendos Double-Screen-Konsole soll nach wie vor Ende 2004

INFO HERSTELLER ANTWORTEN

Was ihr schon immer wissen wolltet ...

An dieser Stelle möchten wir euch die Möglichkeit geben, den Entwicklern oder Herstellern Fragen zu stellen. Schickt uns per E-Mail, Postkarte oder SMS (wie das geht, lest ihr auf Seite 74) eure Fragen. Wir leiten diese dann an die Entwickler weiter.

Warum wurde *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* auf GameCube und PlayStation 2 verschoben bzw. wird der Titel überhaupt noch erscheinen?
Jörg, München
Niels Bogdan, Head of PR, Ubisoft:
Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow GameCube wird erscheinen, allerdings können wir aktuell keine verbindliche Aussage bezüglich eines Veröffentlichungstermins abgeben.



weltweit ausgeliefert werden.

3. Ja, Teil 3 ist größer und in vielen Punkten besser. Allerdings vermiesen die teilweise schlechten Rücksetzpunkte, die nicht immer optimale Kamera und der daraus resultierende hohe Schwierigkeitsgrad etwas den Spielspaß. Hier hätte Electronic Arts mehr rausholen können.

4. Das Problem bei einem Titel wie FIFA ist, dass er nicht nur für Deutschland entwickelt wird. Die FIFA-Serie ist die meistverkaufte Fußballserie weltweit und somit auch in anderen Ländern sehr populär. Die Entwickler versuchen möglichst viel in das Spiel reinzupacken, damit möglichst viele Leute angesprochen werden. Eine angepasste Version für jedes einzelne Land wäre viel zu aufwendig. Mit den Spieler-Modellen verhält es sich ähnlich. Die Entwickler konzentrieren sich auf die prominentesten Spieler, da diese natürlich den höchsten Wiedererkennungswert haben.

Billigtitel?

Hi N-ZONE-Team,
was, bitte, geht denn ab im Games-Bereich? Ich dachte, ich sehe nicht richtig, als ich las, dass *Prince of Persia: The Sands of Time* bereits für ca. 40 Euro und *Beyond Good & Evil* für ca. 25 Euro zu haben ist. Geht es den Herstellern so schlecht? Mir soll's ja recht sein, trotzdem bin ich erstaunt und auch etwas in Sorge. Ich hoffe, dass durch den Preissturz (der hoffentlich anhält) die Qualität zukünftiger Spiele nicht leiden muss. Bis bald ...

EUER MARKUS AUS MÖNCHENGLADBACH

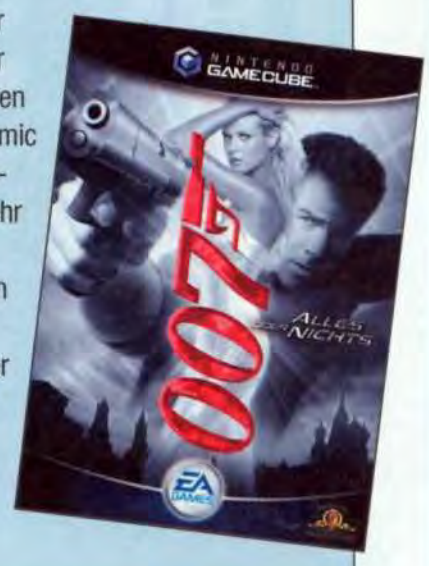
N-ZONE: *In der Tat gibt es derzeit einige hochqualitative Budget-Titel. Dafür gibt es viele Gründe. Der erste ist, dass es bei bestimmten Produkten einfach zum Lebenszyklus gehört, ihn zum Budgetpreis anzubieten. Sprich, ein Titel kann sich zwar sehr gut verkauft haben, um die Verkäufe jedoch erneut anzukurbeln, macht man den Preis günstiger. Ein anderer Grund – wie im Fall von Prince of Persia und Beyond Good & Evil – sind schleppende Verkäufe. So bieten beide Titel zwar hervorragenden Spielspaß, das allein reicht offenbar aber nicht für hervorragende Verkaufszahlen. Demzufolge hat sich Ubisoft entschieden, Prince of Persia und Beyond Good & Evil hierzulande direkt zu einem günstigeren Preis zu veröffentlichen. Solche Fälle wird es immer mal wieder geben. Für den Kunden kann dies natürlich nur gut sein. Welche Titel es zum Budgetpreis gibt, könnt ihr übrigens jeden Monat in unserem brandneuen Info-Center nachlesen.*

INFO ELECTRONIC ARTS PRÄSENTIERT ...

Gewinnspiel

Die Beteiligung an unserem allmonatlichen Comic-Wettbewerb war auch dieses Mal wieder fantastisch. Wir bedanken uns bei allen, die mitgemacht haben. Bitte habt Verständnis dafür, dass nur einer/eine gewinnen kann. Über *einen neuen gebrushten GameCube darf sich nun Lars Schyja aus Sottrum* freuen.

Auch im neuen Monat könnt ihr was gewinnen. Der Sieger erhält *James Bond 007: Alles oder nichts* für den GameCube. Schickt uns einen Comic, der an den Gewinner-Comic anknüpft. Wichtig ist, dass der Comic nur aus drei Bildern besteht, mit dem Thema Videospiele zu tun haben muss und die Sprechblasen sehr gut lesbar sind. Versucht den Kampf mit Yugi zu einem Ende zu bringen. Bitte schreibt euren Namen und eure Adresse auch auf die Rückseite des Comics. Einsendeschluss ist der 4. April. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind ausgeschlossen.
COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion N-ZONE, Stichwort: Leserbrief-Comic,
Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth



Imageprobleme

Hiho!
Ich wollte einfach mal meine Meinung über das „Kinder-Image" von Nintendo loswerden. Die labern doch alle nur Unsinn. Stell sich doch mal einer ein *Mario*-Spiel im Grafikstil von z. B. *Halo* vor. Wie sähe das denn aus? Außerdem sind alle brutalen Xbox- und PS2-exklusiv-Spiele von Rockstar, die anderen sind auch für den Cube erhältlich. Ich finde, die sollten alle mal nachdenken. Außerdem gibt es auf dem Cube auch 18er-Spiele, z. B. *Resident Evil*. Ich bin jetzt 16 und spiele seit ungefähr zehn Jahren Videospiele. Mir war immer egal, was das Spiel für einen Grafikstil hatte. Hauptsache ist und war schon immer für mich: Das Spiel macht mir Spaß. Ich hoffe, einige andere Leser denken genauso.

MASTER_ODIN

N-ZONE: *Ja, wir halten diese Diskussion auch für unsinnig. Nintendo hat schon immer Familienunterhaltung gemacht. Sprich, es gibt unglaublich viele Titel, wie beispielsweise Zelda oder Super Mario, die einfach junge wie ältere Spieler gleichermaßen ansprechen. Nintendo wäre ja dumm, wenn es diese Spiele nicht mehr veröffentlichen würde. Darüber hinaus gibt es einige Titel, wie beispielsweise Metroid Prime, die Resident-Evil-Serie, TimeSplitters 2 oder Eternal Darkness, die explizit ältere Spieler ansprechen. Allerdings sind wir durchaus auch der Meinung, dass Nintendo mehr von diesen Titeln braucht. Die Zocker werden schließlich auch immer älter. Nintendo scheint sich dieses Problems aber auch inzwischen durchaus bewusst zu sein, denn noch nie hatte Nintendo so viele Partnerschaften mit anderen Publishern und Herstellern wie derzeit.*

UMFRAGE WWW.N-ZONE.DE

Eure Meinung

Hast du dir *Prince of Persia: The Sands of Time* gekauft, weil du die Vorgänger schon kennst?

Lesefutter für Konsolenfans!

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Ihr wollt die neuesten Infos zu DRIV3R, Riddick sowie Van Helsing? Darüber hinaus möchtet ihr wissen, wie gut Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Alias, Mafia, DTM Race Driver 2, Tenchu, Unreal II, Goblin Commander und Ninja Gaiden wirklich werden? Dann solltet ihr euch die neue XBOX-ZONE 05/2004 kaufen, in der die genannten Titel ausführlich vorgestellt oder getestet werden. Wer Probleme mit GTA: Vice City (dt. Version) hat, kann in der Komplettlösung nachschlagen. Mit DVD! Jetzt im Handel!

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-2-Fans!

Wer auf dem Laufenden sein will, sollte sich die brandneue PLAYZONE 04/2004 zulegen. So präsentieren euch die Kollegen tolle Vorschau-Berichte zu Star Wars: Battlefront, Rainbow Six 3 oder Way of the Samurai 2, um nur ein paar zu nennen. In der Teststrecke müssen unter anderem Champions of Norrath, SOCOM II, Mafia und Onimusha 3 ihre Qualitäten beweisen. Die Komplettlösungen zu Final Fantasy X-2 und Castlevania runden die Ausgabe ab. Mit Spielszenen auf DVD! Jetzt im Handel!

FEEDBACK

EURE ANSICHTEN ZU AKTUELLEN THEMEN!

Ubisoft präsentiert euch **ein tolles Abenteuer** mit adeliger Hauptfigur.

PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME

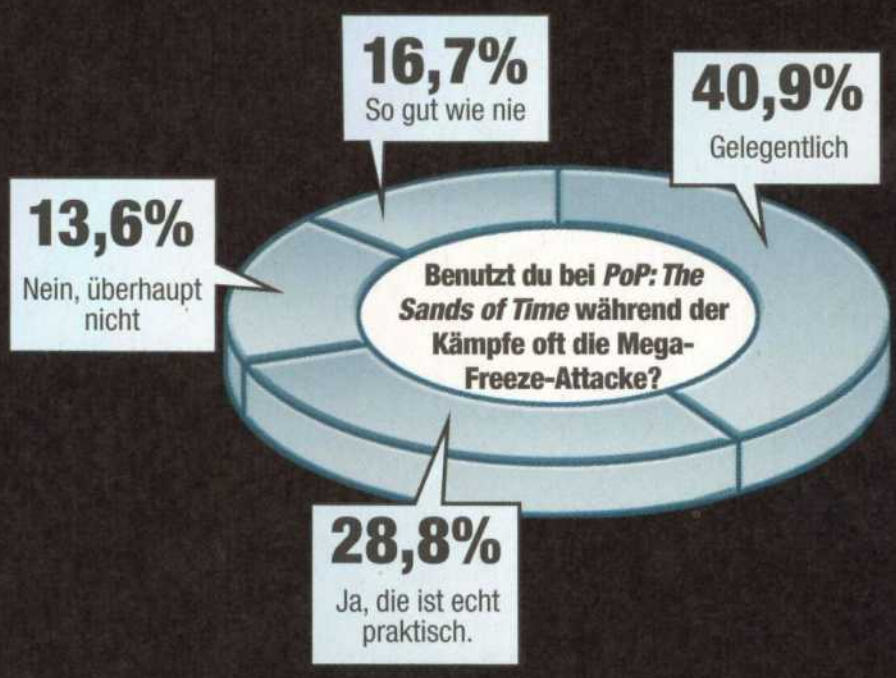
Nach etlichen Jahren der digitalen Abstinenz hat *Prince of Persia* ein virtuelles Comeback erlebt, wie es furioser nicht hätte sein können. *Prince of Persia: The Sands of Time* ist eines der besten Spiele – nicht nur in diesem Jahr, sondern überhaupt. Das war ein Grund für uns, bei euch nachzuhaken, wie ihr das königliche Revival erlebt habt. Der Tenor eurer Antworten ist dabei sehr positiv. So haben zum Beispiel auf die Frage, ob euch die vielen Geschicklichkeitseinlagen gefallen haben, 38,2 % geantwortet, sie seien einfach super. 36,8 % von euch waren von der klugen Verknüpfung der vielen Rätsel besonders angetan. Als stellenweise recht fordernd empfanden 15,8 % der Teilnehmer die Hüpf- und Hangeleinlagen. 2,6 % fanden, es gibt zu viele dieser Forderungen und 6,6 % hielten sie sogar für zu schwer. Die GameCube-Version verfügt außerdem über eine Verbindungsmöglichkeit zum Game Boy Advance. Klar, dass wir von euch wissen wollten, ob ihr diese auch nutzt. Die absolute Mehrheit aller, die ihre Meinung geäußert haben, tut dies nicht, da sie entweder keinen GBA (32,2 %) oder nicht die GBA-Version von *Prince of Persia* (51,7 %) hat. Unter denen, die das Feature benutzt haben, waren 6,9 % davon recht angetan und 9,2 % fanden die Connectivity zwischen beiden Versionen nicht so toll. Da *Prince of Persia: The Sands of Time* viel mit Geschicklichkeit zu tun hat, wollten wir auch von euch wissen, ob es vielleicht doch ein bisschen mehr Action hätte sein dürfen. 9,6 % der Teilnehmer haben auf diese Frage gewartet und sie mit einem klaren Ja beantwortet. 20,6 % sind eigentlich zufrieden, hätten aber gegen mehr Action auch nichts einzuwenden. 34,9 % sind der Meinung, dass die Entwickler den perfekten Mittelweg getroffen haben. 34,9 % fänden mehr Action unpassend, da vergangene *Prince of Persia*-Spiele schon immer viel Wert auf Geschicklichkeit gelegt haben.

NÄCHSTES FEEDBACK-THEMA:

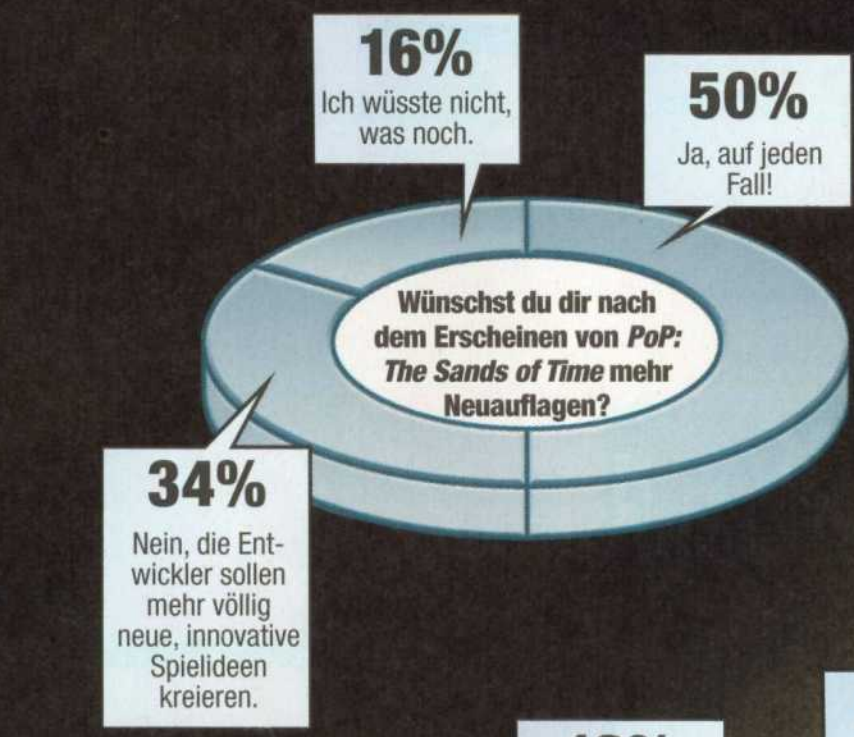
Final Fantasy ist endlich auch für den GameCube zu haben. Ein gutes Spiel ist es zweifelsohne geworden, wie unser Test gezeigt hat. Wie aber schlägt sich der Titel bei euch im Praxistest? Lohnt es sich, für den Mehrspieler-Modus einen GBA SP zu kaufen? Oder spielt ihr es ausschließlich im Einzelspieler-Modus? Teilt uns auf www.n-zone.de oder im Zeugnis auf Seite 95 mit, wie euch *Final Fantasy: Crystal Chronicles* gefällt. Die Umfrage-Ergebnisse könnt ihr in der nächsten N-ZONE nachlesen.

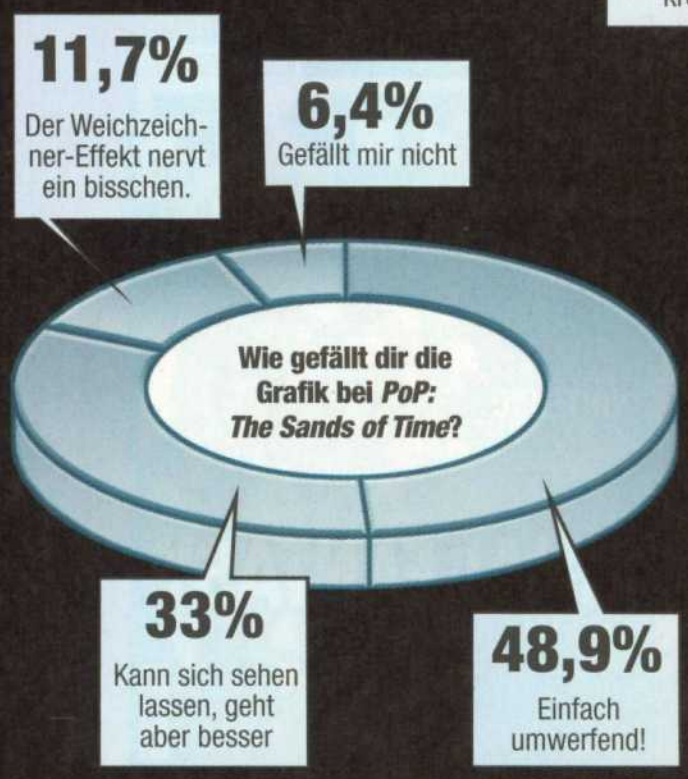
Wie der Titel des neuen *Prince of Persia* schon vermuten lässt, hat man die Möglichkeit, den Sand der Zeit einzusetzen. Wir wollten von euch wissen, was ihr davon haltet. 55,7 % finden dieses spielerische Element richtig super. 26,1 % halten dieses Feature durchaus für eine coole Sache, obwohl es sie nicht gerade umgehauen hat. Wenn man einen Controller richtig in der Hand halten und ihn auch benutzen kann, braucht man das Zurückspulen der Zeit überhaupt nicht – dieser Meinung sind 6,8 % von euch. 11,4 % halten das Zeit-Feature insgesamt für ziemlich misslungen.

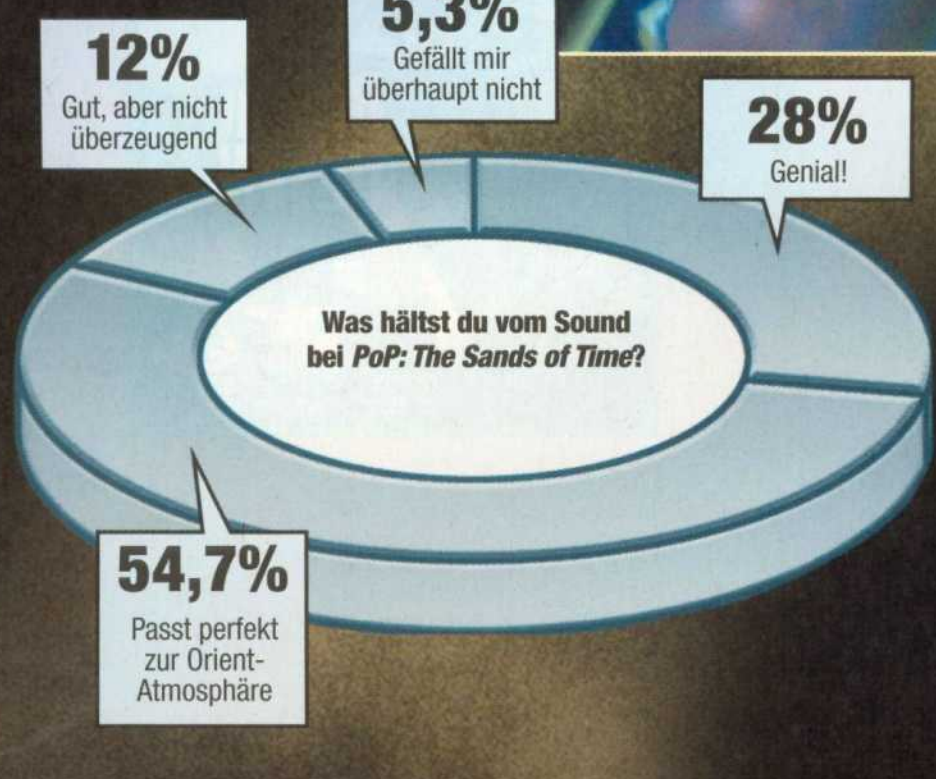
Bei einem Spiel, in dem großer Wert auf Geschicklichkeit gelegt wird, ist die Steuerung ein sehr wichtiges Thema. Wir finden, dass die Entwickler hier sehr gute Arbeit geleistet haben. Das meinen auch 47,5 % von euch. 35,6 % brauchten etwas länger, bis sie die Kontrolle über den Prinzen verinnerlicht hatten, kamen dann aber perfekt zurecht. 6,8 % mussten sich erst richtig reinarbeiten. Zu unserer Überraschung kamen 10,1 % mit der Umsetzung der Steuerung überhaupt nicht zurecht, was ihnen verständlicherweise den Spaß an dem Spiel verdorben hat.



Bereits in der Vergangenheit sind zahlreiche *Prince of Persia*-Spiele erschienen. Wir wollten von euch wissen, wie euch die Neuauflage gefällt. 56,3 % finden die *The Sands of Time*-Episode sogar besser als die Klassiker. 31,2 % sind ebenfalls total von dem Spiel begeistert, obwohl sie die Vorgänger nicht kennen. Nicht gefallen hat das Spiel nur 6,3 % der Teilnehmer, ihnen gefallen die Klassiker besser. 6,2 % können mit *PoP: The Sands of Time* überhaupt nichts anfangen, das war bei ihnen aber auch schon immer so.







CHEATS & CODES

KERSTIN SPRINGER
29, Volontärin

Coole Cheats für Spitzenspiele! Unser Eldorado für **Cheat-Freaks**. Sicher ist auf den folgenden vier Seiten auch für euch etwas Interessantes dabei.

Need for Speed Underground

CHEATCODE Alle Curcuit- und Sprint-Strecken.

Euch fehlen noch immer einige Sprint- oder Circuit-Strecken? Oder ihr vermisst bei einigen eurer Karren die Drift-Physik? Kein Problem! Mithilfe dieser Codes könnt ihr euch das mühselige Freispielen getrost sparen. Gebt sie einfach direkt im Hauptmenü ein und legt los. Viel Spaß mit Electronic Arts' Highspeed-Racer!

Für alle Autos Drift-Physik freischalten:
R, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, L

Alle Sprint-Strecken freischalten:
↑, X, X, X, R, ↓, ↓, ↓

Alle Circuit-Strecken freischalten:
↓, R, R, R, X, X, X, Z

COOLE DRIFTS Aktiviert die Drift-Physik für alle Schlitten.

Batman Rise of Sin Tzu

CHEATCODE Alle Upgrades, Boni und noch mehr.

Ihr wollt die Fähigkeiten eurer Fledermaus noch ein bisschen aufpolieren? Dann haben wir genau das Richtige für euch. Alle Upgrades und Boni könnt ihr euch nämlich auch ganz leicht erschummeln. Dazu müsst ihr im Titelbildschirm lediglich beide Schultertasten gleichzeitig gedrückt halten und mit dem Analogstick die entsprechenden Bewegungsrichtungen ausführen. Ob die Eingabe korrekt war, erkennt ihr anhand einer eingeblendeten Meldung.

Unendlich Gesundheit: ↑, →, ↑, ←, ↓, ←, ↓, →
Combo-Meter immer voll: ←, →, ↓, ↑, ↑, ↓, →, ←
Alle Upgrades: runter, ↑, ↓, ←, ↓, →, ↑, ↓
Alle Abschlussbelohnungen: ←, ↓, ←, →, ←, ←, ↓, →
Schwierigkeitsstufe Dunkler Ritter: →, ↑, ↑, →, ←, ↓, →, ↑

FAN-FUTTER Satte 20 Batman-Videos dürft ihr euch reinziehen.

INFO N-ZONE-HELPLINE

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/846033
Täglich von 8 bis 24 Uhr

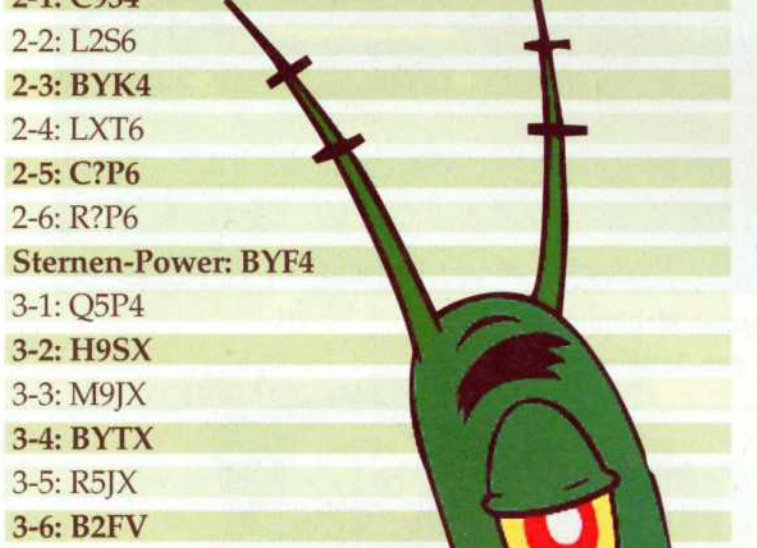
Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

SpongeBob Schlacht um Bikini Bottom

CHEATCODE Alle Skater und freie Levelauswahl.

Das Schicksal von Bikini Bottom liegt in den Händen eines Schwammes?! Na, ob das mal gut geht … SpongeBob, der arme Tropf, soll natürlich nicht total unvorbereitet in die Schlacht ziehen. Schließlich lassen sich mit einer freien Levelanwahl Planktons Pläne viel leichter vereiteln. Mit diesen Zifferncodes ist THQs Putzteufelchen jedenfalls recht gut gewappnet. Wählt nach Spielstart einfach die Option „Weiter" an und gebt den gewünschten Code ein.

1-2: HYK3
1-3: Q6T3
1-4: B1D3
1-5: L2F3
1-6: CXP5
Das Stahleichhörnchen: M5D3
2-1: C934
2-2: L2S6
2-3: BYK4
2-4: LXT6
2-5: C?P6
2-6: R?P6
Sternen-Power: BYF4
3-1: Q5P4
3-2: H9SX
3-3: M9JX
3-4: BYTX
3-5: R5JX
3-6: B2FV
Der große Thaddäus: M1FV
4-1: B5FV
4-2: LXFV
4-3: H?SY
4-4: M2JW
4-5: CYJW
4-6: M5SY
SpongeBot Stahlkopf: C2FW
Alle Levels: G860



SÄUBERUNGSAKTION Fürs „Großreinemachen" ist SpongeBob natürlich der perfekte Schwamm.

Die Sims brechen aus

CHEATCODE Mehr Zufriedenheit für eure Sims.

Was? Mein Sim will ins Bett? Der spinnt wohl! Tut kaum was, ist obendrein zurzeit auch noch arbeitslos und will jetzt am helllichten Tag pennen? Der hat wohl 'nen Knall?! Kommt euch das vielleicht bekannt vor? Derartige Situationen können einen manchmal wirklich ganz schön nerven, oder?! Das Gequengel eures Sim könnt ihr aber ganz leicht vermeiden, indem ihr ihn einfach für immer fit macht!

Cheats aktivieren: ↓, L, Z, R, ←, → (daraufhin erscheint im Garten ein Gnom)
Alle Gegenstände: ↓, Z, ←, →, R
Alle Locations: ↓, Z, R, L, Z
Foto der Entwickler: R, Z, ↓
Sims werden nie müde: Z, R, L, ↑, ↓, ↑

NACHTS BADEN Auch mitten in der Nacht verlangt euer Sim nicht mehr nach Schlaf.

Crash Nitro Kart

TIPP Gönnt der armen Beutelratte auch mal eine Pause.

Wenn ihr wollt, schwingt Crash für euch sogar seine haarigen Hüften. Die Beutelratte darf sich nämlich zwischendurch auch mal ein bisschen Erholung vom schweißtreibenden Rennalltag gönnen. Das Minispielchen „Crash Party" startet ihr folgendermaßen: Füttert den Modulschacht, haltet anschließend beide Schultertasten gleichzeitig gedrückt und schaltet erst jetzt euren GBA ein. Das Tanzspiel startet sofort im Anschluss.

Alle Levels freischalten: ALBINO

CRASH PARTY Perfektes Timing ist gefragt. Drückt im richtigen Moment die Tasten.

INFO CLASSIC-CHEATS

Tipps für Klassiker

Einige Spiele haben es wirklich nicht verdient, irgendwo auf einem Regal ein staubiges Dasein zu fristen. Also: Bude auf den Kopf stellen, bei Fahndungserfolg Staubschicht wegschaufeln und dann nix wie rein mit dem guten Stück. Viel Spaß beim Daddeln!

Aggressive Inline

CHEATCODE Perfektionismus pur!

Zur Eingabe müsst ihr zunächst in das Options-Menü wechseln. Hier drückt ihr X, Z und Start und schon erscheint ein neuer Menüpunkt. Dort könnt ihr die folgenden Passwörter eingeben.

Cheat-Mode entsperren: PLZDOME
Perfekte Grinds: BIGUPYASELF
Perfekte Handplants: JUSTINBAILEY
Perfekte Manuals: QUEZDONTSLEEP
Alle Schlüssel: SKELETON
Unbesiegbarkeit: KHUFU
Low Gravity Wallrides: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, A, B, A, B, S
Super Spin: ←, ←, ←, ←, →, →, →, →, ←, →, ←, →, ↑
Juice erneuern: ←, ←, →, →, ←, →, ↓, ↑, ↑, ↓, A, I
Immer volle Juice Bar: BAKABAKA
Alle Charaktere freischalten: ↓, →, →, ↓, ←, ↓, ←, ↓, →, →, →

Conflict Desert Storm II

CHEATCODE Alle Skater und freie Levelauswahl.

Irak – einer der schrecklichsten Kriegsschauplätze – und ihr seid im Spiel mit euren Special-Ops-Experten Bradley, Foley, Conners und Jones mittendrin. Sozusagen ein wahrlich bombastischer Auftrag! Hier mit heiler Haut wieder rauszukommen, ist gar nicht so einfach. Eine aktivierte Cheat-Funktion erleichtert dieses Unterfangen allerdings ungemein! Drückt einfach im Titelbildschirm nacheinander folgende Tasten:

Z, Z, Y, Y, X, X, B, B, Start, Start

Anschließend ruft ihr die Optionen auf und wählt den neu hinzugefügten Menüpunkt „Cheats" aus. Ab sofort könnt ihr von hier aus jeden Level beliebig anwählen, Speichermöglichkeiten erweitern, euren Munitionsvorrat erhöhen und sogar die KI eurer Jungs bzw. die eurer Feinde konfigurieren.

KORREKT Den neuen Menüpunkt findet ihr unter den Optionen.

INFO SCHUMMELMODUL

Action-Replay-Codes

Mit den nachfolgenden Codes könnt ihr wieder euer Schummelmodul ein wenig tunen. Die nachfolgenden Codes verschaffen euch unendlich Munition, permanente Laser-Energie und vieles mehr.

ACTION-REPLAY-PACK
Preis: € 39,99
Hersteller: Datel

Sonic Heroes

Eigentlich ist Segas Firmenmaskottchen alles andere als eine Schlaftablette. Wem es trotzdem nicht schnell genug geht, sollte Sonic mal mit einem Super-Turbo ausstatten. Oder ihr schnappt euch einen schier endlosen Vorrat an Ringen. Selbst der fieseste Gegner beißt sich dann an euch total die Zähne aus.

[m]:
7TZ2-ZKB2-TUHFF
1TMZ-VTH2-3KZF8

999 Ringe:
6ZXF-0BQM-90H74
X4T3-KU3M-KCHME

Unendlich viele Leben:
NYUG-HKPP-3RYJ6
C71R-ACQ4-GE0DQ
498E-QD0U-2EKW4
7HZ8-A78X-V5KM3

Big Score:
RXVH-JBGZ-0UEN3
HPW4-PQE0-TADCB

Kein Zeitlimit:
9RTN-X6TN-K3GT1
RNH8-G9ZA-GWGDV
ZZ2K-XVJY-F9E45

Volle Team-Blast-Leiste:
YDWN-X267-V4Y5C
GKW2-E30T-9H47X

Alle Levels freischalten:
Z7EN-EF55-G8114
HN4D-AHTA-U0EEW

Super-Turbo (Digi-Kreuz nach links drücken):
HWU6-H8K6-KH49H
RKRE-DZ36-1AZCX
JKM1-KUMJ-C3Q7P
H7WR-FT82-17B9V
1B77-FUK2-UA2D6
E9FZ-A3QA-YCERP

Baldur's Gate Dark Alliance

TIPP Holt euch Kämpfer-Nachschub für die Front!

Etwas Abwechslung für die GBA-Fassung gefällig? Dann schnappt euch doch mal einen anderen Charakter. Dazu müsst ihr allerdings erst mal das komplette Spiel durchzocken. Sobald ihr das ganze Abenteuer gemeistert habt, stehen insgesamt vier Spielcharaktere zur Wahl: Zu den drei bekannten Protagonisten kommt nun noch ein kriegerischer Elf hinzu.

Alle Levels freischalten: ALBINO

CHARAKTERAUSWAHL Ein Elfen-Krieger wird sich dazugesellen.

Kirby Nightmare in Dreamland

TIPP Der Albtraum im Traumland geht noch weiter.

Boss-Modus: Spiel komplett durchspielen
Extra-Modus: Adventure-Modus zu 100% durchzocken
Meta-Knight-Modus: Extra-Modus zu 100% durchzocken

ZU EINFACH?! Am Meta-Knight-Modus hat man etwas zu knabbern.

Metal Gear Solid The Twin Snakes

Wir haben Solid Snakes brillantes GameCube-Debüt für euch gelöst!

Unsere Komplettlösung wurde auf normalem Schwierigkeitsgrad erstellt. Aus Platzgründen mussten wir uns weitgehend auf Items beschränken, die für den Spielverlauf wichtig sind. Seht euch deshalb immer gut um, da noch zahlreiche weitere nützliche und interessante Gegenstände zu finden sind. Natürlich gibt es verschiedene Wege, wie ihr die einzelnen Abschnitte meistern könnt. Unser Lösungsweg soll nur als Leitfaden dienen, der euch weiterhilft, wenn ihr stecken bleibt.

Dock

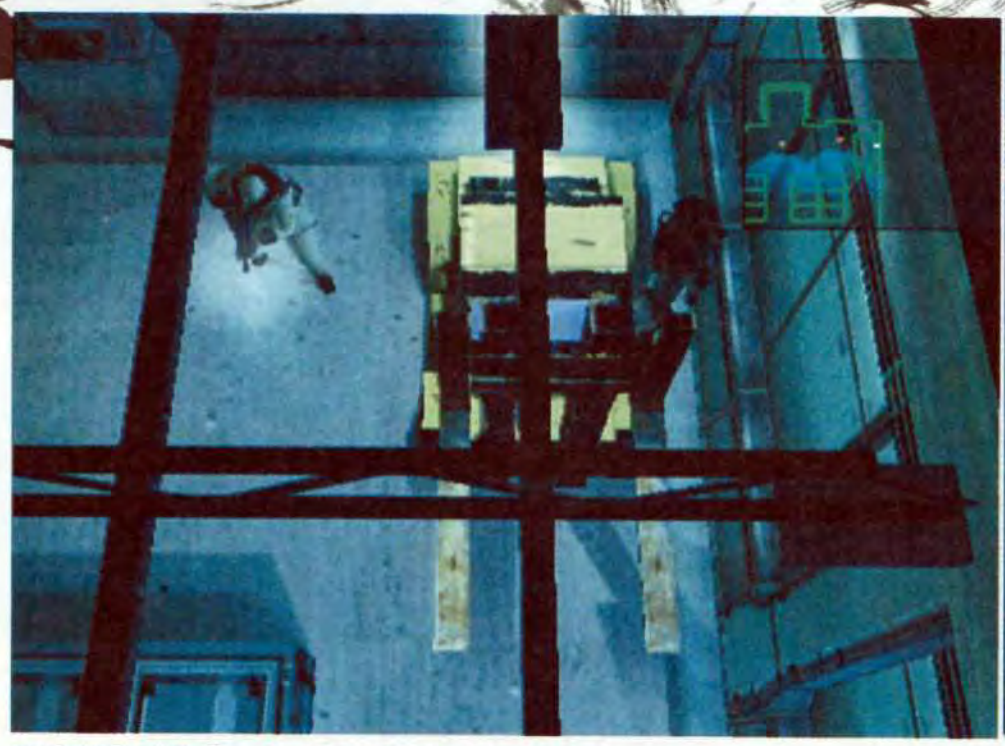
Bevor ihr unter dem Rohr oder der großen Box hindurchrobbt, jagt ihr Snake noch einmal ins kühle Nass, um euch die Ration links in der Ecke neben den Stufen zu schnappen. Außerdem findet ihr noch den AP-Sensor auf der rechten Seite des Docks. Schleicht jetzt vorsichtig an den Wachen vorbei. Behaltet stets ein Auge auf dem Boden, damit ihr nicht durch verräterische Wasserpfützen tappt. Begebt euch vorsichtig zur rechten oberen Ecke des Docks. Hier findet ihr einen Gabelstapler, hinter dem ihr euch verstecken könnt, bis der Aufzug ankommt. Wartet, bis sich alle Wachen entfernt haben, und huscht dann unbemerkt in den Fahrstuhl.

Heli-Landeplatz

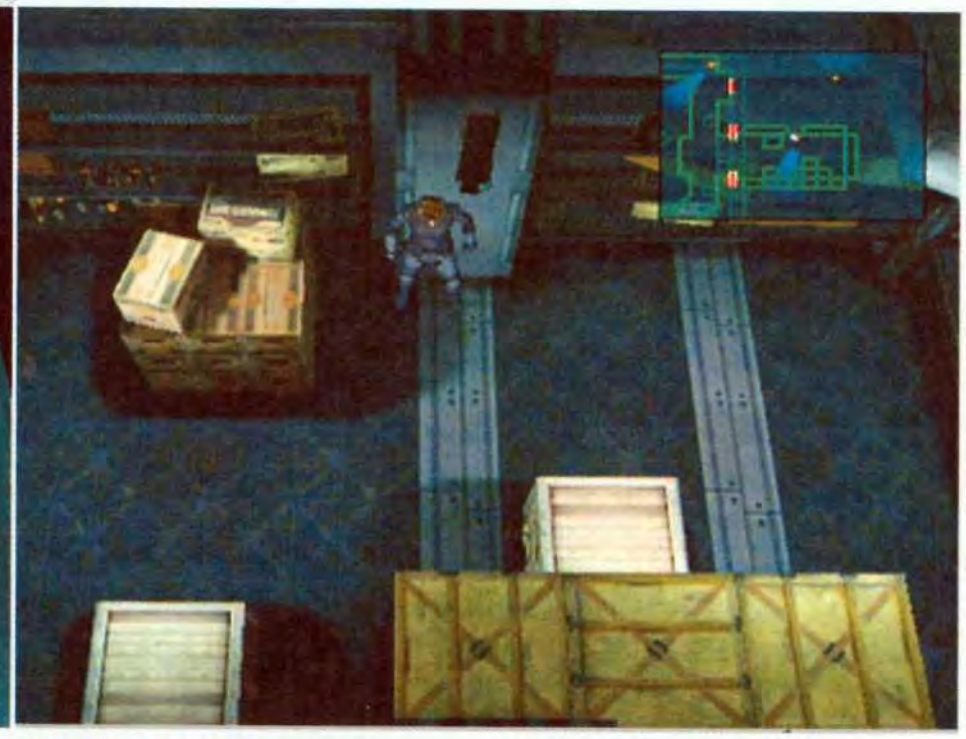
Schleicht langsam zum Landeplatz und beobachtet die Scheinwerferkegel. Sobald ihr von dem Licht erfasst werdet, wird Alarm ausgelöst, also bewegt euch hier sehr vorsichtig. Wartet, bis ihr links an dem Kegel vorbeihuschen könnt, und schleicht vorsichtig zu dem LKW, in dem ihr eine SOCOM entdeckt. Darunter gibt's die M9. Damit ausgerüstet, schleicht ihr vorsichtig nach rechts weiter, ohne ins Sichtfeld der Kamera oder Wachen zu geraten. Über die Stufen geht's nach oben, wo ihr wartet, bis ihr unbeobachtet in den Luftschacht in der Mitte kriechen könnt. Alternativ könnt ihr auch rechts durch den Schnee gehen. Achtet dabei aber darauf, keine verräterischen Spuren zu hinterlassen.

Panzer-Hangar

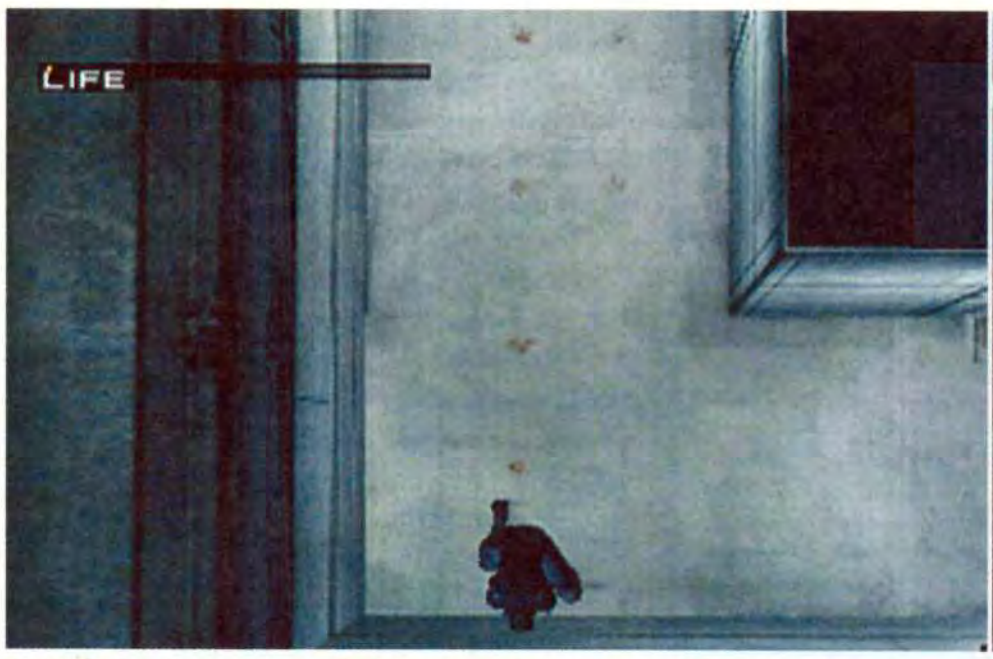
Nachdem ihr durch den düsteren Luftschacht gekrochen seid, landet ihr auf einem Steg. Bewegt euch hier nicht zu schnell, damit die Wachen unten eure Schritte nicht hören. Hütet euch auch davor, ins Sichtfeld der Kamera in der Ecke zu geraten. Betretet den seitlich gelegenen Raum vorsichtig, da hier die nächste Über-



GABELSTAPLER Versteckt euch hier, bis der Aufzug kommt.



VORSICHT KAMERA! Achtet auf eurem Radar auf das Sichtfeld der Kamera.



ARMORY In dieser Ecke müsst ihr das C4 explodieren lassen.

SESAM ÖFFNE DICH Sprengt die Wände an den frisch gestrichenen Stellen.

wachungskamera ihren Dienst verrichtet. Wenn sie sich von euch wegdreht, huscht ihr schnell darunter und wartet, bis sie sich zur Tür dreht. Schnappt euch in dem Moment das Thermalsichtgerät. Jetzt schleicht ihr entweder an der Kamera in der Ecke vorbei die Treppe hinab oder ihr nutzt Snakes Fähigkeit, sich an ein Geländer zu hängen und nach unten fallen zu lassen. Sucht Schutz hinter beziehungsweise unter den Panzern. Ihr müsst in den Aufzug am oberen Bildschirmrand – beobachtet die Laufwege der Wachen und schleicht euch im passenden Moment vorbei. Fahrt mit dem Fahrstuhl zur Ebene B1.

INFO EASTEREGG

Sexy Meryl

Klettert mehrmals in den Schacht über dem Gefängnis und blickt in Meryls Zelle. Nach einigen Wiederholungen erwischt ihr sie dabei, wie sie ihre Fitnessübungen ohne Hose macht.

Zellen

Klettert am Ende des Gangs die Leiter hinauf und robbt durch den düsteren Schacht. Wenn ihr eine Wache dabei beobachten wollt, wie sie ihr Geschäft verrichtet, kriecht ihr bei der ersten Abzweigung nach links, ansonsten robbt ihr geradeaus, bis ihr in der Zelle des DARPA-Chefs landet. Nach der langen Unterhaltung müsst ihr zusammen mit Meryl mehrere Angreifer unschädlich machen. Benutzt dazu eure SOCOM oder Snakes Nahkampfkünste. Verzieht euch in einen Nebenraum, sobald Granaten fliegen. Wenn ihr lieber Fäuste statt Kugeln sprechen lasst, stellt ihr euch in eine der Ecken neben der Tür und prügelt munter auf jeden ein, der den Raum betreten will. Unter dem Bett in der Zelle des DARPA-Chefs findet ihr eine Ration.

Armory

Nehmt den Aufzug nach unten zu B2. Dort schnappt ihr euch das C4 aus dem Raum hinter der Level-1-Tür und räumt die übrigen Kammern aus, die ihr betreten könnt. Danach plaziert ihr eine Ladung C4 an dem Fleck in der linken Ecke der unteren Wand. Sprengt die Mauer und wiederholt das Ganze zwei weitere Male, um gegen den ersten Bossgegner Revolver Ocelot anzutreten.

Revolver Ocelot

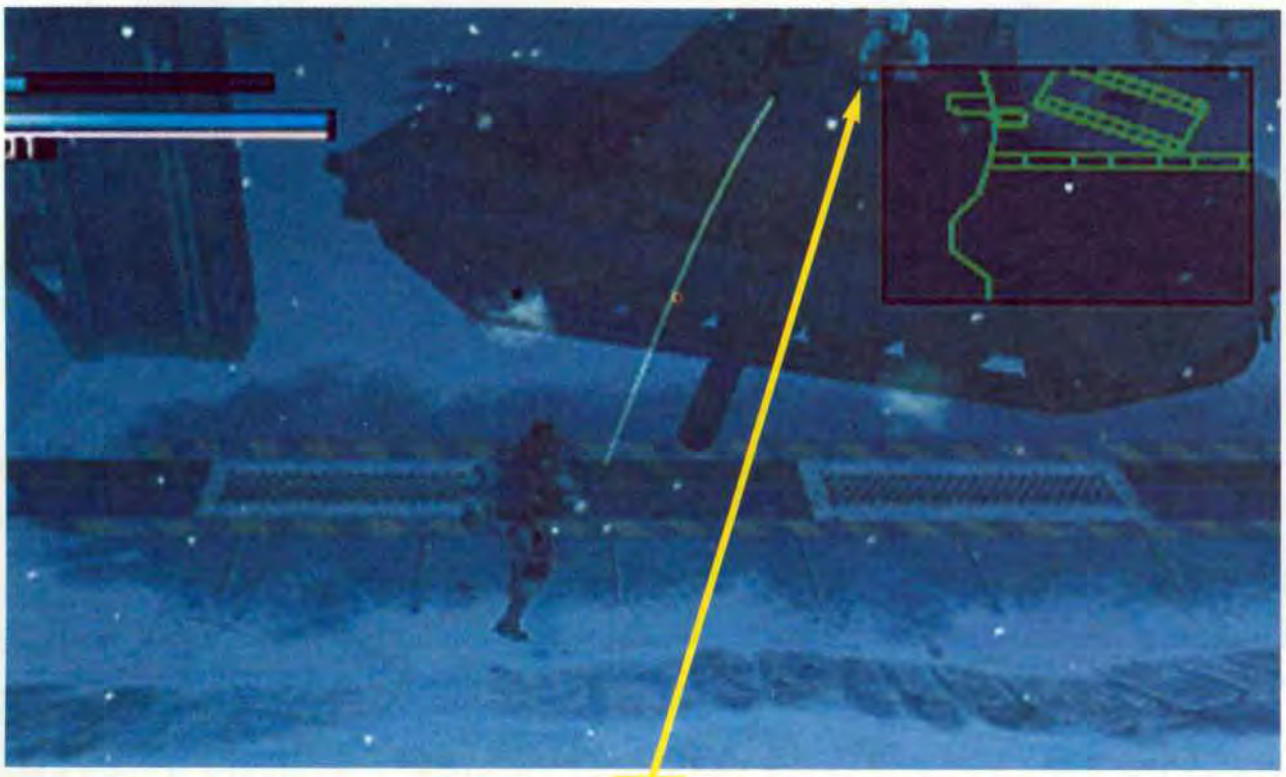
Bleibt während dieses Kampfs in Bewegung, damit ihr nicht von Ocelot getroffen werdet. Rennt einfach im Kreis um die vier Säulen und achtet darauf, nicht gegen die Drähte zu laufen. Ihr seid minimal schneller als Ocelot, sodass ihr nach zwei bis drei Runden direkt hinter ihm seid und auf ihn feuern könnt. Wartet dann kurz, bevor ihr wieder die Verfolgung aufnehmt, und schießt erneut auf ihn, sobald er nah genug ist. Während Ocelot seine Waffe nachlädt, könnt ihr ungefährdet aus der Ego-Perspektive angreifen. Nach einem Treffer solltet ihr nicht zu nahe bei dem Revolverhelden stehen, um keinen Konter abzubekommen.

Armory

Kehrt in die Waffenkammer zurück und schnappt euch die Wumme, die ihr hinter der Level-2-Tür findet. Vorsicht, der Raum ist mit Infrarotstrahlen gesichert, die ihr aber mit einer Kippe oder der Wärmesicht sichtbar machen könnt. Nehmt noch die anderen Items aus den Kammern mit, die ihr betreten könnt, und benutzt dann

VERFOLGUNGSJAGD Sobald ihr nahe bei Ocelot seid, feuert ihr.

KIPPE AN! Achtet in den Waffenkammern auf Laserschranken.



VULCAN RAVEN Werft eure Handgranaten in das **Loch** am Turm des Panzers.

euren Codec, um Meryl zu kontaktieren. Die Frequenz ist 140.15. Nach dem Gespräch fahrt ihr mit dem Aufzug nach oben zum Panzer-Hangar zurück.

Panzer-Hangar

Schleicht hier zuerst nach rechts, um euch den Schalldämpfer aus dem seitlichen Raum zu holen. Wartet, bis die Wache darin kurz unaufmerksam ist und ihren Blick von der Tür abwendet, und schaltet sie möglichst unauffällig aus. Versteckt euch am besten unter einem Panzer, bis Meryl das Luftschleusentor geöffnet hat. Durch die Luftschleuse gelangt ihr ungefährdet mit eurem Wärmesichtgerät oder den gesundheitsschädlichen Glimmstengeln. Benutzt den Schalter am anderen Ende der Schleuse, um nach draußen zu gelangen.

Canyon

Nach wenigen Schritten warnt euch Deepthroat per Codec vor den zahlreichen Claymore-Minen, die in eurer Umgebung verstreut sind. Benutzt euer Wärmesichtgerät beziehungsweise den Minendetektor, den ihr im Büro hinter der Level-2-Tür in der rechten oberen Ecke des Panzer-Hangars findet. Sammelt die Minen und die Ration ein, bevor ihr euch weiter voranwagt.

Vulcan Raven

Diesmal tritt Snake gegen einen Panzer samt Besatzung an. Außer Vulcan Raven befinden sich zwei Schützen an Bord, die ihr zuerst erledigen müsst. Raven steuert vorerst nur die Kanone des Panzers, während die beiden Schützen das MG bedienen. Benutzt eine Störgranate, damit Vulcan nicht auf euch feuern kann, und rennt auf den Panzer zu. Im Bereich vor dem Tor findet ihr viele Extras wie Ration, Munition und vor allem Granaten. Diese müsst ihr auf den Panzer zu den MG-Schützen werfen. Bleibt dabei ständig in Bewegung, um euch keine Kugeln einzufangen. Außerdem solltet ihr euch immer in der Nähe des Panzers aufhalten – wenn ihr euch zu weit entfernt, feuert Raven auf euch und ihr müsst wieder einen Düppel benutzen, um nahe genug an den Panzer zu kommen. Achtet darauf, nicht von dem Panzer umgefahren zu werden.

Nuke Building

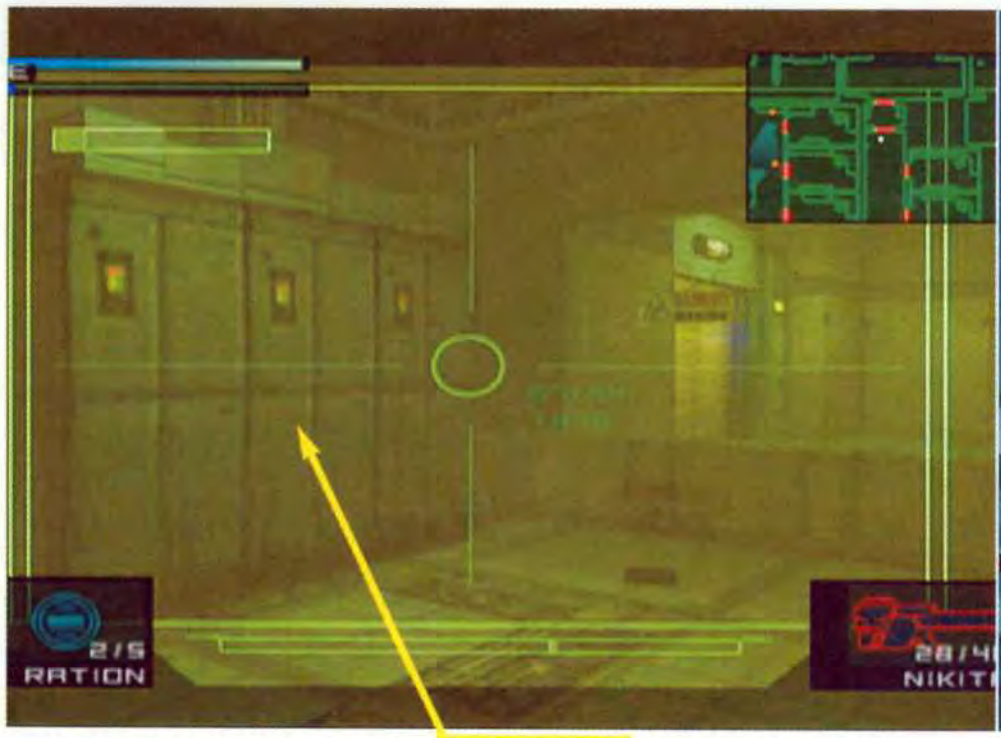
Schnappt euch die Ration auf dem kleinen Steg auf der linken Seite und robbt dann durch den Spalt unter dem Tor. In der großen Halle eilt ihr nach links und die Stufen bis auf halbe Höhe hinauf. Entweder wartet ihr jetzt ab, bis die Wache sich oben nach rechts von der Aufzugtür entfernt, oder ihr macht kurzen Prozess und greift zur M9. Danach nehmt ihr den Lift zum Stockwerk B1.

Büroräume B1

Geht durch die Tür gegenüber dem Aufzug. Dahinter ist ein Büroraum, auf dessen linker Seite ihr einen Nikita-Raketenwerfer und die entsprechende Munition findet. Versteckt euch in Schränken oder unter Tischen, damit ihr nicht von der Wache entdeckt werdet. Mit eurer neuen Wumme im Gepäck geht's nun nach unten zum Stockwerk B2 weiter.

Labors B2

Hier kommt euer neues Spielzeug gleich zum Einsatz: Ihr müsst die Stromversorgung für den Boden mit einer Nikita-Rakete zerstören. Die kurze Zwischensequenz zeigt euch, wo ihr das gute Stück findet. Wenn ihr die Rakete steuert, solltet ihr so wenige Lenkbewegungen wie möglich ausführen, da eure Rakete durch Lenken gebremst wird. Außerdem habt ihr nur begrenzt Zeit, da die Rakete nach wenigen Sekunden explodiert. Bedenkt auch, dass Snake dem Gas ausgesetzt ist, und führt ihn hin und wieder zum Luftschnappen nach draußen. Nachdem ihr den Strom deaktiviert habt, holt ihr ein weiteres Mal Luft und klappert einen Raum nach dem anderen in dem Gang ab. Achtet auf die vielen Kameras mit den Selbstschussanlagen. Ihr findet unter anderem eine Gasmaske. An der Gabelung biegt ihr diesmal nach rechts ab und geht durch die Tür unter der Kamera.



NIKITA Steuert die Rakete auf den **großen Kasten** auf der linken Seite.

NINJA Diesen Endboss könnt ihr nur im Faustkampf besiegen.

Ninja

Nach dem Gemetzel müsst ihr gegen den scheinbar unbesiegbaren Ninja kämpfen. Vorerst könnt ihr eure Wummen stecken lassen – der Ninja weicht euren Kugeln entweder aus oder sie prallen an seinem Anzug ab. Bleibt wie in den Kämpfen zuvor stets in Bewegung. Zuerst geht's noch ganz locker und entspannt los: Prügelt einfach auf den Maskierten ein und zieht euch zurück, nachdem ihr eine Trefferserie gelandet habt. Danach wird er so richtig sauer und versucht, euch mit einer Stampf-Attacke das Leben schwer zu machen. Wenn er sich unsichtbar macht und durch den Raum beamt, gerät er oft schnell aus eurem Sichtfeld. Wechselt deshalb zur Ego-Perspektive, um genau zu wissen, wo sich euer Widersacher gerade herumtreibt. Als Nächstes greift er euch mit einem Faustschlag an, dem ihr leicht ausweichen und danach sofort kontern könnt. In der Zwischensequenz nach dem Kampf erfahrt ihr die Frequenz von Otacons Codec: 140.12.

Büroräume B2

Betretet den Raum, in dem ihr den Nikita-Raketenwerfer gefunden habt. Eine der Wachen in diesem Raum ist die verkleidete Meryl. Folgt ihr in den Raum rechts neben dem Aufzug. Nach einer längeren Unterhaltung führt Meryl euch zum Raum des Commanders. Ihr könnt dabei bereits erkennen, wer euch als Nächstes erwartet: Psycho Mantis.

INFO **EASTEREGG**

Sexy Meryl 2

Rennt der verkleideten Meryl hinterher! Wenn ihr schnell genug wart, könnt ihr ihren Traumkörper wieder in Unterwäsche bewundern. Viel Spaß beim Spannen!

Psycho Mantis

Zuerst müsst ihr euch um Meryl kümmern. Werft die Gute ein paar Mal durch die Gegend, damit sie das Bewusstsein verliert und somit keine Gefahr mehr für Snake darstellt. Dann wartet ihr, bis der Bildschirm schwarz wird und in der oberen Ecke „HIDEO" zu lesen ist. Nutzt die kurze Verschnaufpause, um euren Controller aus dem ersten in den vierten Controller-Port zu stecken. So kann Psycho Mantis eure Gedanken nicht mehr lesen und wird verwundbar. Wenn Mantis damit beginnt, Gegenstände durch die Luft fliegen zu lassen, legt ihr euch flach auf den Boden, um nicht getroffen zu werden. In dieser Phase könnt ihr mit euren Waffen angreifen – allerdings müsst ihr dabei schnell sein, da ihr immer nur kurz in die Ego-Perspektive wechseln könnt. Natürlich könnt ihr auch warten, bis die Luft rein ist, und ihn dann an euren Fäusten schnuppern lassen. Bleibt stets in Bewegung und merkt euch Mantis' verschiedene Attacken und wie ihr ihnen am besten ausweichen könnt. Wenn ihr Psycho Mantis aus den Augen verliert, wechselt ihr zur Ego-Perspektive und seht euch blitzschnell um.

Durch die Kälte

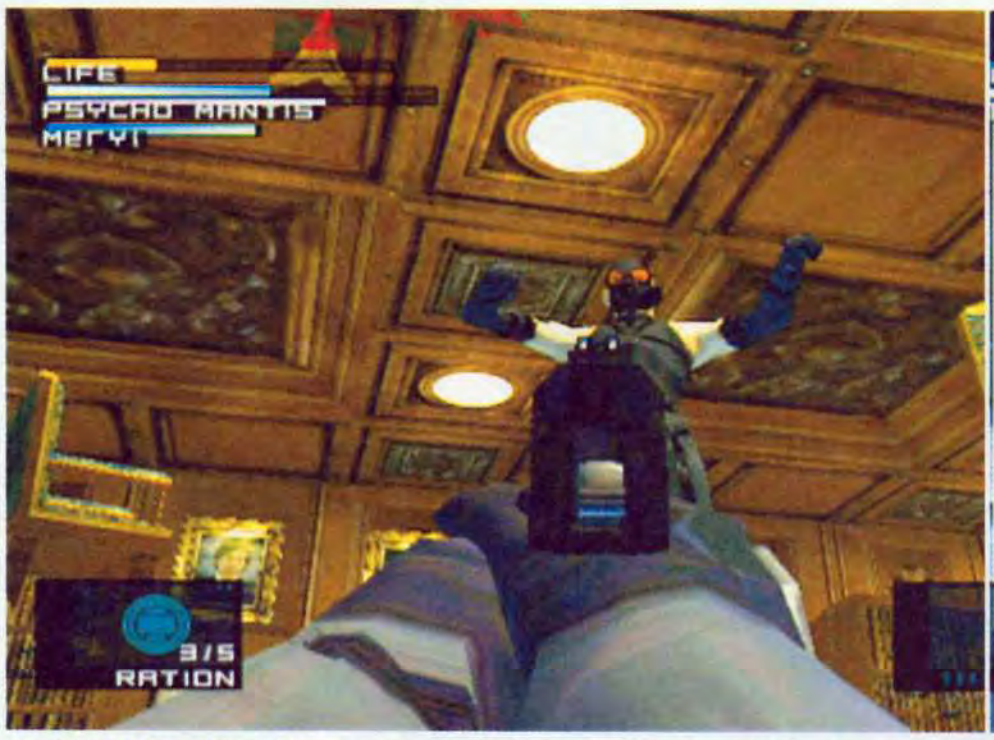
Folgt Meryl nach draußen. Entscheidet euch im Schnee für die linke Abzweigung und robbt am Ende des Weges durch das Loch. Haltet kurz inne, um die Lage zu peilen. Wartet, bis der Hund sich von euch abwendet, und verlasst dann euer Versteck. Schleicht am oberen Bildschirmrand entlang und behaltet immer die Hunde im Auge. Ganz rechts angekommen, schleicht ihr vorsichtig an dem Hund vorbei und robbt durch das nächste Loch am unteren Bildschirmrand. Vergesst nicht, die Items einzusammeln. Etwas weiter links neben dem Ausgang-Loch könnt ihr durch ein weiteres Loch in eine Art Geheimraum robben, in dem ihr weitere nützliche Gegenstände findet.

Sniper Wolf

Folgt Meryls Fußspuren durch den Schnee, um auf keine der Minen zu treten. Nach der Zwischensequenz müsst ihr in die Armory zurückeilen, um dort die PSG1 aus der Kammer hinter der Level-5-Tür zu holen. Kehrt jetzt zu Meryl zurück, um euch Sniper Wolf mit ebenbürtigen Waffen zu stellen. Verschanzt euch hinter einer der beiden Ecken, legt euch flach auf den Boden und greift zur PSG1. Werft euch ein paar Pentazem ein, um eine ruhigere Hand zu haben. Wenn ihr euer Thermosichtgerät benutzt, könnt ihr die sexy Scharfschützin noch besser erkennen. Beobachtet sie dabei, wie sie sich auf der ersten Ebene des Gerüsts verschanzt und auf euch feuern will. Sobald sie stehen bleibt, jagt ihr einige Kugeln in ihre Richtung. Nach wenigen Treffern zieht sie sich zurück.

Folterkammer

Lauft zu der Tür am Ende des langen Gangs, in dem ihr den Schusswechsel mit Sniper Wolf hattet. In der folgenden Zwischensequenz wird Snake gefangen genommen. Der kommende Spielabschnitt entscheidet über den Abspann: Wenn Snake die Folter überlebt, bekommt ihr das gute Ende zu sehen. Gibt er hingegen auf, so endet sein Abenteuer schlecht. Falls Snake die Folter nicht überlebt, landet ihr auf dem Game-over-Bildschirm. Hämmert so schnell wie möglich auf den A-Button, damit Snake die Qualen wegsteckt. Je nach Schwierigkeitsgrad habt ihr mehrere Dates mit den Folterknechten. Wie ihr aus dem Gefängnis flieht, erläutern wir in der nächsten Ausgabe.



PSYCHO MANTIS Steckt euren Controller in einen anderen Port!

SNIPER WOLF Greift die Lady mit Nikitas an, um kein Risiko einzugehen.

Final Fantasy Crystal Chronicles

Mit unseren Endgegnerstrategien kommt ihr **mit Sicherheit zum Ziel.**

Allgemeine Tipps

- Sobald ihr einen Level abgeschlossen habt, solltet ihr die nächste Stadt besuchen. Dort kauft ihr Nahrungsmittel und deckt euch mit neuen Waffen und Rüstungsteilen ein.

- Im Einzelspielermodus packt ihr immer eine Phönixfeder in eines der Befehlsfelder, damit ihr automatisch wiederbelebt werdet, sobald ihr das Zeitliche segnet.

- Wenn ihr euch in einer brenzligen Situation heilen wollt, geht ihr ins Hauptmenü und esst eine Kleinigkeit. In Gefechten solltet ihr euch nur per Zauber heilen, wenn euer Gegner weit entfernt ist. Nach dem Kampf müsst ihr aber in jedem Fall auf magische Heilung zurückgreifen.

- Untote Feinde und fliegende Monster nehmen kaum Schaden, wenn ihr auf sie einschlagt. Mit ein wenig Magie macht ihr den Vorteil eurer Gegner zunichte. Mit dem Zauber Sanctus werden die Untoten „sichtbar" und mit Gravitas holt ihr die Flugwesen auf den Boden.

- Die hilfreichste GBA-Funktion ist der Scout. Malt den Mogry grün an, damit ihr Trefferpunkte, Resistenzen und Schwächen der Gegner seht.

Briefe

Egal von wem ihr einen Brief erhaltet, antwortet immer freundlich und schickt Gegenstände zu euren Familien. Welche Gegenstände ihr schickt, hängt von eurem Beruf ab.

Fischer: Fisch, Samen
Müller: Samen
Bauer: Samen
Viehzüchter: Samen, Kuh
Händler: Alles, was ihr nicht gebrauchen könnt
Schmied: Metall und Rezepte
Schneider: Material und Rezepte
Alchemist: Metall, Rezepte und Samen

Der Beruf des Schmieds ist eine gute Wahl, um früh im Spiel gute Waffen und Rüstungen zu erhalten. Ihr könnt euch jedoch glücklich schätzen, wenn ihr Alchemisten in der Familie habt. Alchemie ist der einzige bekannte Weg, um Rezepte für Defendor und die besten Waffen zu erhalten. Diese beiden Rezepte werden unbedingt benötigt, um die Ultima-Waffen und die besten Accessoires herzustellen.

Die Endgegner

Fluss Belle

MonsterKrabbe – Trefferpunkte: 80
Resistent gegen Blitz
Weicht den Kugeln aus, da ihr nur langsam laufen könnt, wenn ihr von diesen magischen Geschossen getroffen werdet. Wenn sich euer Gegner auflädt, müsst ihr aus der Schussbahn gehen, da die Krabbe einen Blitzschlag loslässt. Am besten bereitet ihr einen Fokusangriff vor, da ihr so stets die Wahl zwischen Offensive und Defensive habt – wenn euer Feind angreift, weicht ihr blitzschnell aus, wenn der Gegner in euren Angriffsradius läuft, schlagt ihr sofort zu. Achtet auf die Zaubermarkierungen, sobald die Krabbe ihren Kopfschutz verloren hat. Der Fokusangriff eignet sich auch sehr gut, um die Mus zu beseitigen, die ab und zu in den Kampf eingreifen. Als Magier bleibt ihr auf Distanz und wechselt die Position nach jedem eurer Angriffe.

PHÖNIXFEDER Legt immer eine Phönixfeder in einen der Befehlsslots. So werdet ihr automatisch wiederbelebt.

FLUSS BELLE Nehmt euch vor den Nahkampfangriffen in Acht.

Pilzwald

Morbol – Trefferpunkte: 112
Stellt euer Gefäß genau vor dem Gegner ab, da sich die riesige Pflanze nicht vom Fleck bewegt. Seinen Angriffen könnt ihr sehr leicht ausweichen. Zum einen verwendet er meistens Zauber, die ihr schon früh erkennen könnt, zum anderen lässt er seine Wurzeln aus dem Boden schießen. Wenn ihr in Bewegung bleibt, werdet ihr aber fast nie verletzt. Kümmert euch um seine Helfer und bleibt ein wenig auf Distanz. Sobald ein Angriff von Morbol vorüber ist, macht ihr eine Fokusattacke fertig und schlagt zu. Geht seinem bedrohlichen Maul aus dem Weg, damit ihr nicht von der Giftwolke erwischt werdet.

Cathuriges-Minen

Ork-König – Trefferpunkte: 128
Diesen Gegner könnt ihr auf zwei Arten besiegen. Geht entweder in den Nahkampf und attackiert den Rücken des riesigen Orks. Allerdings solltet ihr nur einen Schlag ausführen und dann schleunigst eure Position wechseln, da der Ork meist augenblicklich kontert. So könnt ihr den meisten Attacken entgehen und werdet nur gelegentlich von dem Wirbelwindangriff getroffen. Alternativ könnt ihr den Ork-König auch aus sicherer Distanz bekämpfen. Dabei müsst ihr lediglich seinen Zaubermarkierungen ausweichen und könnt dann euererseits Magie anwenden oder einen Fokusangriff starten. Sobald der Ork weniger als 30 Trefferpunkte übrig hat, sprengt er sich selbst in die Luft.

Goblin-Wall

Goblin-König – Trefferpunkte: 80
Nachdem ihr die ersten vier Goblins erledigt habt, öffnet ihr den Durchgang. Der Goblin-König setzt meistens Zauber ein, weswegen ihr bei diesem Kampf leichtes Spiel habt. Nehmt euch besonders vor seinen Giftzaubern in Acht und erledigt die hinterlistigen Speerträger, die gelegentlich aus den Tunneln stürmen. Während der Goblin zaubert, könnt ihr eine oder sogar zwei Dreier-Combos anbringen. Nach eurem Angriff müsst ihr sofort auf Distanz gehen, da ihr sonst einen Hieb mit dem Zauberstab kassiert.

Tida

Hausmann – Trefferpunkte: 160
Resistent gegen Blitz
Bleibt in Bewegung und greift erst an, sobald der Gegner eine Attacke ausgeführt hat. Versucht, auf Distanz zu bleiben, damit ihr nicht von dem Arm des Bossgegners erwischt werdet. Wenn er seinen Kopf nach hinten wirft und Luft holt, müsst ihr zur Seite ausweichen, da eine Giftnebelattacke folgt. Der Nebel geht immer in die Blickrichtung eures Gegners. Seine Helfer sollten für euch kein Problem darstellen, solange ihr euch an den Zaubermarkierungen orientiert.

Moschets Villa

Lord Gigas – Trefferpunkte: 120
Frau Moschet – Trefferpunkte: 50
Kümmert euch zuerst um die Magierin, da sie eindeutig der schwächere Gegner ist. Prügelt drauflos und haltet euch zunächst von dem Hausherrn und den Zaubermarkierungen fern. Sobald ihr es nur noch mit einem Gegner zu tun habt, geht ihr in die Offensive. Umkreist den Feind und greift immer von der Seite an. Wenn ihr nah genug am Gegner steht, schwingt er seine Faust über euren Kopf hinweg und verursacht keinen Schaden. Ihr müsst lediglich seinem gefährlichen Atem aus dem Weg gehen. Versucht nicht, auf Distanz zu bleiben, da der große Bossgegner diese Entfernung mit nur wenigen Schritten überwindet und einen Sturmangriff startet.

Veo Lu

Golem – Trefferpunkte: 160
Dieser Gegner verfügt über viele vernichtende Angriffe, daher müsst ihr oft die Taktik ändern. Seine Schergen müsst ihr schnell loswerden, da ihr bei einem solchen Kampf sehr verwundbar seid. Danach geht ihr in den Nahkampf und umkreist den Gegner. Zum einen seid ihr so vor seinen fliegenden Fäusten sicher, zum anderen prallen die Laserstrahlen dann hinter euch auf den Boden. Sobald der Golem die Hälfte seiner Lebensenergie verloren hat, bekommt er einen neuen Angriff dazu. Wenn er seine Form verändert und die Augen rosa aufleuchten, müsst ihr wegrennen, da er einen Flammenkreis um sich erschafft.

Selepation

Grottenwurm – Trefferpunkte: 200
Resistent gegen Eis

INFO MAGIE

Zauberfusion

Achtet darauf, dass ihr die Zauber in der richtigen Reihenfolge einordnet. Bei Gemach, Stopp, Sanctus und Gravitas könnt ihr euch für einen der folgenden Standardzauber entscheiden: Feuer, Blitz und Eis. Die Wahl des Standardzaubers wirkt sich allerdings nicht auf die Wirkung des neuen Zaubers aus.

Feura	=	Feuer + Feuer
Feuga	=	Feura + Feuer
Blitzra	=	Blitz + Blitz
Blitzga	=	Blitzra + Blitz
Eisra	=	Eis + Eis
Eisga	=	Eisra + Eis
Hast	=	Engel + Vita + Vita
Gemach	=	Engel + Feuer, Blitz, Eis
Stopp	=	Engel + Feuer, Blitz, Eis + Feuer, Blitz, Eis
Sanctus	=	Feuer, Blitz, Eis + Engel
Gravitas	=	Feuer, Blitz, Eis + Feuer, Blitz, Eis

GOBLIN-WALL Bleibt von den Zaubermarkierungen fern und kontert nach einem Angriff.

GOLEM Wenn sich die Augen rosa färben, folgt diese vernichtende Attacke.

SELEPATION Weicht zur Seite aus, damit ihr nicht verlangsamt werdet.

KILANDA-VULKAN Bleibt immer hinter dem Gegner und attackiert den Rücken des Giganten.

Bleibt bei diesem Kampf immer auf Distanz. Der Boss bewegt sich nie und seine Angriffsreichweite ist sehr eingeschränkt. Seine beiden Helfer erledigt ihr mit einem Eiszauber und bleibt von dem Endgegner fern. Danach benutzt ihr Zauber oder Fokusangriffe, um dem riesigen Wurm zu schaden. Greift immer von der Seite an und wechselt die Position, sobald der Bossgegner einen neuen Angriff vorbereitet. Geht auch nicht zu nahe ran, da ihr sonst von dem mächtigen Erdbeben getroffen werdet. Wenn ihr unter dem Einfluss des Gemach-Zaubers steht, zieht euch nach Süden zurück und wartet, bis der Effekt wieder verschwindet.

Dämonen-Stätte

Echsenkönig – Trefferpunkte: 160
Resistent gegen Feuer
Geht von Anfang an in die Offensive und erledigt zuerst die kleine Echse. Nachdem ihr die beiden Katzen beseitigt habt, rennt ihr auf den Bossgegner zu und lasst eine Combo nach der anderen los. Euer Feind trifft euch fast nie. Sollte er euch dennoch erwischen, nehmt ihr nur geringen Schaden. Achtet dennoch auf die Pfeile und versucht, zwischen den Projektilen durchzulaufen.

Kilanda-Vulkan

Eisengigant – Trefferpunkte: 200
Resistent gegen Blitz, Gravitas
Macht euch gleich an die Arbeit und beharkt den Giganten mit einigen Combos. Sobald er sein Schwert verliert, bleibt ihr ein wenig auf Distanz. Nutzt Zauber oder den Waffenfokus, um den Endgegner zu verletzen. Geht seinen Sturmattacken aus dem Weg und attackiert seinen Rücken, wenn er zum Stehen kommt. Sobald der Gigant zum zweiten Schwert greift, wird er sehr passiv und beschränkt sich auf Konterangriffe. Bleibt auf Distanz und setzt erneut den Waffenfokus ein. Wenn ihr den Riesen trefft, weicht ihr seiner Konterattacke aus und greift erneut an.

Conall Curach

Drachenzombie – Trefferpunkte: 120
Mit Sanctus besiegt ihr diesen Geisterdrachen mit Leichtigkeit. Zaubert Sanctus, um den Drachen sichtbar zu machen. Anschließend wechselt ihr eure Position und schlagt mit einem Fokusangriff zu. Sobald ihr den Drachen getroffen habt, erlangt er seine Geistergestalt zurück und ihr müsst erneut Sanctus zaubern, um den Drachen verwundbar zu machen. Ihr könnt den Kampf auch ohne den Sanctus-Zauber gewinnen. Allerdings verbraucht ihr auf diese Weise mehr Heilungsgegenstände und Zeit. Während des Kampfes wechselt ihr nach jeder Aktion eure Position, damit ihr weder dem Strahlenangriff noch dem Gifthauch zum Opfer fallt.

Rebena Te Ra

Todbringer – Trefferpunkte: 200
Für diesen Kampf benutzt ihr am besten Sanctus. Zum einen könnt ihr damit die beiden Fackeln zerstören, die das Schutzschild des Endgegners erschaffen. Zum anderen macht ihr mit Sanctus den Todbringer verwundbar. Nehmt euch lediglich vor den Skelettkriegern und den Zaubermarkierungen in Acht.

Lynari-Wüste

Rätsel:
In der Wüste befinden sich fünf Schlüsselobjekte, die ihr untersuchen könnt. Lauft diese Objekte der Reihe nach ab, um diesen Level abschließen

CONALL CURACH Macht den Drachen mit Sanctus verwundbar.

REBENA TE RA Zaubert zunächst auf die Fackeln an der Seite des Raumes, um den Schutzschild zu deaktivieren.

zu können. Die aufgelistete Reihenfolge muss beachtet werden!
1. Zuerst geht's nach Norden zu dem großen Kaktus. Zaubert Blitz auf die Kaktee.
2. Lauft nach Osten und zaubert Gravitas auf das Zelt.
3. Rennt weiter nach Süden, bis ihr oberhalb des Levelrandes einen besonderen Felsen entdeckt. Der Stein sieht aus wie ein Pilz. Zaubert Feuer auf diesen Felsen.
4. Vom Kaktus aus geht ihr nach Süden und zaubert Eis auf die drei Felsen – zuerst auf die beiden kleinen und zuletzt auf den großen.
5. Im Südosten in der Nähe des Eingangs findet ihr eine Blume, auf die ihr Sanctus zaubern müsst.
Danach geht ihr nach Osten zu den beiden Sandfällen und rennt nach Süden. Springt in den Sandsog, um den zweiten Teil des Levels zu erreichen.

Boss:
Ameisenlöwe – Trefferpunkte: 250
Resistent gegen Blitz
Der Gegner führt nur wenig verschiedene Angriffe aus. Wenn ihr weit entfernt seid, schickt er euch einen Nebel entgegen, der euch für kurze Zeit versteinert, aber keinerlei Schaden anrichtet. Sobald ihr in den Nahkampf geht, schlägt der Ameisenlöwe mit seinen Klauen zu. Prügelt auf den Kerl ein und wechselt nach jeder Combo eure Position.

Vellenge-Berg

Kehrt nach Veo Lu zurück und zaubert dort Engel auf alle toten Pumppflanzen.
Jetzt könnt ihr wieder mit dem Schiff fahren und nach Mountain Vellenge reisen.

Boss:
Meteo-Parasit – Trefferpunkte: 450
Resistent gegen Gravitas

1. Form
Kümmert euch nicht um die beiden Tentakel, sondern greift direkt den Kopf des Parasiten an. Nehmt euch vor dem Zauber in Acht und zieht euch sofort zurück, wenn ihr getroffen werdet. Nachdem ihr euch geheilt habt, wartet ihr ab, bis der Parasit einen Zauber spricht, und stellt euch dann unter den Schädel des Gegners. Macht einen Fokusangriff bereit und schlagt zu, wenn sich der Kopf senkt.

2. Form
Bleibt immer zwischen den beiden Hügeln und bewegt euch nur nach vorne, um anzugreifen, und nach hinten, um euch zu heilen. Solange ihr zwischen diesen Hügeln steht, seid ihr vor Tentakeln und Laserangriffen sicher.

3. Form
Bei diesem Abschnitt müsst ihr auf folgende Angriffe achten: die beiden Tentakel, die Feuer und Gift spucken, den Kopf und den Körper des Feindes, der das Schlachtfeld mit Explosionen bedeckt. Diese Explosionen schlagen nach jedem zweiten Angriff des Kopfes ein. Das ist eure Chance auf einen Angriff. Stürmt nach vorne und schlagt zwei- bis dreimal auf den Schädel ein. Danach müsst ihr euch sofort zurückziehen, da ihr sonst von den Tentakeln regelrecht auseinander genommen werdet.

Die Strategie für den letzten Bosskampf findet ihr in der nächsten Ausgabe. Zudem bieten wir euch umfangreiche Item-Listen.

Jetzt auch online unter WWW.N-ZONE.de

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
Game Boy Advance SP	❑	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy Color	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube: **GBA/GBA SP:**

_____ _____
_____ _____
_____ _____

5. Was hälst du von unserem neu eingeführten Info-Center?

	Sehr Gut	Geht so	Schlecht
Termine	❑	❑	❑
Die besten Spiele	❑	❑	❑
Die Redaktion	❑	❑	❑
Testübersicht	❑	❑	❑

6. Was hältst du von unserem neu eingeführten Controller-Check?

Finde ich gut! ❑
Vollkommen überflüssig ❑
Ist mir egal. ❑

7. Wie findest du unser Extraheft zu *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*?

Genial, so etwas sollte es öfters geben! ❑
Die Idee ist gut, dieses Mal hat es mir aber nicht gefallen. ❑
Ich brauche so was nicht. ❑

8. Welche Eigenschaften treffen auf N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

9. Seit wann liest du die N-ZONE?

(aktuelle Ausgabe = 05/2004)
Ausgabe: _____/_____

10. Ich kaufe die N-ZONE ...

... ca. _____ Mal pro Jahr.

11. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	___	❑	❑	❑
Reportage: Final Fantasy	___	❑	❑	❑
Vorschau: Resident Evil 4	___	❑	❑	❑
Test: Metal Gear Solid	___	❑	❑	❑
Test: Harvest Moon: A Wonderful Life	___	❑	❑	❑
Test: Knights of the Temple	___	❑	❑	❑
Test: Pokémon Channel	___	❑	❑	❑
Test: Goblin Commander	___	❑	❑	❑
Test: Pitfall	___	❑	❑	❑
Test: Tak und die Macht des Juju	___	❑	❑	❑
Importnews	___	❑	❑	❑
Hardware	___	❑	❑	❑
Leserbriefe	___	❑	❑	❑
Feedback: Prince of Persia	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Komplettlösung: Metal Gear Solid	___	❑	❑	❑
Komplettlösung: Final Fantasy	___	❑	❑	❑
Kolumne	___	❑	❑	❑

12. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____
_____

13. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____
_____

14. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____
_____

15. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

16. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname _____

Telefonnummer _____

Straße _____

Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 05 •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM:

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Fabian Sluga
Redaktion: Udo Crnjak, Kerstin Springer
Redaktionsassistenz:
Yves Nawroth
Auslandskorrespondenten:
Warren Harrod, Heinrich Lenhardt
Bildredaktion:
Albert Kraus (Leitung), Tobias Zellerhoff
Layout:
Lars Kromat, Florian Hannich, Wojtek Pruchnicki
Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Textchef:
Margit Koch-Weiß (Leitung), Claudia Brose
Art Director:
Andreas Schulz
Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.
Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 340
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: dispo@computec.de
Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Peter Nordhausen (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 30/88 91 88 55
E-Mail: peter.nordhausen@computec.de
Thorsten Szameitat (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de
Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
Fax: +49 - 911/28 72 - 114
E-Mail: dispo@computec.de
Datenübertragung:
ISDN PC: +49 - 911/28 72 - 261
ISDN Mac: +49 - 911/28 72 - 260

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen.
Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Disposition, Anschrift siehe oben.

VERLAG:

Vorstand:
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Produktionsleitung:
Martin Closmann (Ltg.), Ralf Kutzer
Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb
Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement:
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland: € 49,80)

Abonnementsbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif, Tel.: 06246/882 - 882
Fax: 06246/882 - 5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60
Druck:
heckel GmbH Nürnberg, ein Unternehmen der schlott gruppe
ISSN/Pressepost:
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433 - 8424, VKZ B 43739

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:

GAMES | PC ACTION | MCV | Hardware | WIDESCREEN | PLAYZONE | XBOX ZONE | KidsZone

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 4. Quartal 2003 33.829 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Kundenservice:
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: 0451/4906 - 700
Telefax: 0451/4906 - 770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS & TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN:

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Avalon Interactive www.avalon-interactive.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (D) www.electronicarts.de	0190/754464	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	sfr 2,-/Min.
Konami www.konami.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Nintendo www.nintendo.de	0190/000000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,50/Anruf
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	techsupport@vup-interactive.de		

INSERENTENVERZEICHNIS

Computec Media AG	**51, 55, 71, 80, 81, 94**
Electronic Arts	**13, 21, 39, 63, 85, 100**
Gamestore	**43**
Ingram	**58, 59**
Konami	**2**
Mobilcom	**67**
Nintendo	**33, 99**
THQ	**47**

NACHSPIEL

SKURRILES KURZ VORM SCHLUSS

Der Funktions-Overkill

Geht's noch komplizierter?

DIE KOLUMNE

Ganz ehrlich, ein bisschen mehr männliche Unterstützung hätte ich mir auf meine letzte Kolumne schon gewünscht. Stattdessen musste ich mit einer E-Mail-Flut wütender Feministinnen kämpfen, die allesamt darauf bestanden, ihren männlichen Gegenparts in Sachen Videospielen haushoch überlegen zu sein. Gerade mal eine Hand voll männlicher Zocker meldete sich kleinlaut zu Wort, um meiner Aussage beizupflichten. Deshalb wage ich mich heute an ein etwas ungefährlicheres Thema: den Funktions-Overkill! „Größer, besser, schöner – und immer komplizierter", das scheint das Motto vieler Videospiel-Hersteller heutzutage zu sein. Zu NES- und SNES-Zeiten sah die Welt noch anders aus. Was hatte ich einen Spaß mit *Super Mario Bros.*, *Zelda* und *Metroid*, als sie seinerzeit das NES eroberten. Ein Grund dafür war mit Sicherheit die einfache Steuerung. Meist konnte man mit nur zwei Knöpfen – der NES-Controller bot ja kaum mehr – das Spielgeschehen steuern. Das heutige 3D-Zeitalter steht in totalem Kontrast dazu. Der GameCube-Controller bietet acht Knöpfe, zwei Analogsticks und ein Steuerkreuz. Auf PlayStation 2, Xbox oder gar PC wird die Sache noch komplizierter. An sich wäre das ja nicht so schlimm, doch häufig werden alle Knöpfe belegt – teilweise sogar doppelt. Während es früher reichte, Mario mit dem Steuerkreuz zu bewegen, mit A zu springen und mit B schneller zu laufen, so muss der Spieler beim GameCube-Mario in einer 3D-Welt navigieren, die Kamera kontrollieren, springen, Gegenstände aufnehmen, mit Personen reden und eine spritzige Wasserpistole als Jetpack und Gegnerabwehrmaschine missbrauchen. Hallo? Wenn ich versuche, diese Steuerung einem nicht videospielerfahrenen Menschen zu erklären, wird der den Controller gar nicht erst in die Hand nehmen! Auch im Fall von *Mario Kart*, das auf dem Super Nintendo sämtliche Spielspaßrekorde brach, bahnte sich eine Verkomplizierung an. So benötigte man früher einen Knopf zum Gasgeben, einen zum Driften und einen, um die Extras zu aktivieren – das hätte selbst meine Oma hinbekommen. Heute muss man den Leuten darüber hinaus noch erklären, dass es zwei Fahrer auf einem Kart gibt, bei denen man auch noch die Position wechseln kann, dass es charakterspezifische Extras gibt und dass man manche Sachen auf der Strecke einsammeln darf und andere nicht. Von modernen Fußballspielen oder Ego-Shootern will ich gar nicht reden. Da braucht man ja fast schon einen Hochschulabschluss, um eine Flanke in den Strafraum zu schlagen oder die Kamera mittels der beiden Analogsticks zu bedienen. Ich will mich ja nicht zu heftig beschweren, aber häufig denke ich, weniger wäre eben doch mehr. Meinungen bitte an fabian.sluga@n-zone.de schicken.

Und das zockt ihr!

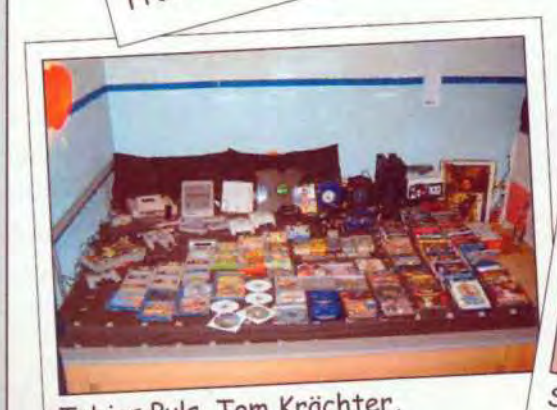
Leser zeigen euch **ihre Sammlung.**

Beni + Remo's Games

Benjamin Janek

Frauke Willms (Wegberg)

David Bourdin, 14 Jahre (Wien)



Tobias Puls, Tom Krächter, Mathias Domke

Sebastian Scholl

Damals in der Redaktion

Das stand vor **fünf Jahren** in der N-ZONE.

Das erste *Castlevania*-Spiel auf dem N64 konnte in der N-ZONE 05/99 sehr gute 83 Prozent abstauben, sorgte aber nicht gerade für staunende Gesichter, wie es so manch anderer Teil der Serie getan hatte. Mehr beeindrucken konnte dagegen schon *F1 World Grand Prix II*, das mit satten 88 Prozent die Messlatte für alle Formel-1-Spiele auf dem N64 sehr hoch legte. Ansonsten stand die Ausgabe im Zeichen von *Shadow Man*, *Star Wars: Episode I*, *Ruff & Tumble* und *WWF Attitude*.

VORSCHAU

N-ZONE 06/04 Ab 21.04.2004 am Kiosk!

INFO WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Chris und Ron Millar

Chris Millar

Chris (28) ist Team Leader und Ron (33) ist Designer bei Jaleco Entertainment.

Was spielen Sie im Augenblick?
Beide: *James Bond 007: Alles oder nichts, Advance Wars 2* und *SSX 3*.

Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Chris: Wir sind große Fans von qualitativ hochwertigen Spielen. Man möchte so schnell wie möglich nach Hause fahren, um weiterzuspielen.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre All-time-Favourites und warum?
Chris: *Mario 64*, weil es das 3D-Genre revolutioniert hat. *Conker's Bad Fur Day*, weil ich dabei fast die ganze Zeit gelacht habe. Und *Metroid Prime*, weil es einfach toll in die dritte Dimension umgesetzt wurde.

Was gefällt Ihnen am GameCube am besten?
Ron: Der GameCube ist ein kraftvolles Gerät und für ein Spiel wie *Goblin Commander* bestens geeignet.

Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Chris: *Act Raiser.*

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Ron: *Space Invaders.*
Chris: *Galaxian, Dig Dug* und *Crystal Castles*. Ich habe echt eine Menge Kohle in der Spielhalle gelassen.

Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Chris: Eigentlich spielen wir alles gerne, bis auf Sport-Simulationen. Die spielerischen Weiterentwicklungen sind uns beiden einfach zu gering.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Ron: *Mario Kart: Double Dash!!*. Es macht einfach unglaublich viel Spaß.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Chris: Fragt euren Händler nach *Goblin Commander*. Wenn er es nicht hat, geht auf die Straße und rebelliert. Okay, das war etwas übertrieben, aber hey, je mehr Leute das Spiel kaufen, umso besser.

The Legend of Zelda The Four Swords Plus

In der letzten Ausgabe haben wir euch Links neues Abenteuer, welches intensiven Gebrauch von der GameCube/Game-Boy-Advance-Verlinkung macht, bereits ausführlich vorgestellt. Wir haben jedenfalls mächtig Appetit auf *The Four Swords Plus* bekommen und kramen schon unsere Game Boys aus der Tasche. Zu viert mit Handheld und gut trainierten Lachmuskeln ausgerüstet, begeben wir uns in die heiße Testphase.

Pokémon Colosseum

Oh, mein Gott! Rette sich, wer kann! Die nächste Poké-Welle rollt mit viel Getöse auf Europa zu. In der letzten Zeit lassen es die kleinen, knuffigen Monster wieder mächtig krachen und präsentieren sich auch mal wieder auf dem GameCube. Wir schicken die Arena-Keilerei ins gnadenlose Test-Center und liefern euch in der nächsten Ausgabe unsere Ergebnisse.

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

VORSCHAU:		PAPER MARIO
VORSCHAU:		SPIDER-MAN 2
IM TEST:		CONAN
IM TEST:		HARRY POTTER UND DER GEFANGENE VON ASKABAN
IM TEST:		MISSION: IMPOSSIBLE – OPERATION SURMA
IM TEST:		BOKTAI: THE SUN IS IN YOUR HAND
IM TEST:		SHINING FORCE: AUFERSTEHUNG DES SCHWARZEN DRACHEN

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.